LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER

Jak and Daxter

Avventura **senza frontiere** su PlayStation2

Intervista a **Jason Rubin** ed **Andy Gavin**

RECENSIONI

Ecco the Dolphin • SSX Tricky
Baldur's Gate Dark Alliance
James Bond AUF • Rez
Headhunter • Dropship

ANTEPRIME

Suikoden III • Giants
Test Drive Overdrive
Race of Champions
Zettai Zetsumeni
Final Fantasy XI
Turok Evolution
Freekstyle

Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

88

ISSN 1126-3652

9 771126 365007 20088

4€ (lire 7.745)

GENNAIO 2002

Gruppo Editoriale FUTURA

Metal Gear Solid 2

Cosa si nasconde nell'ultimo lavoro di **Hideo Kojima**?

Gunfighter: The Legend of Jesse James © Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Developed by Rebellion Software.

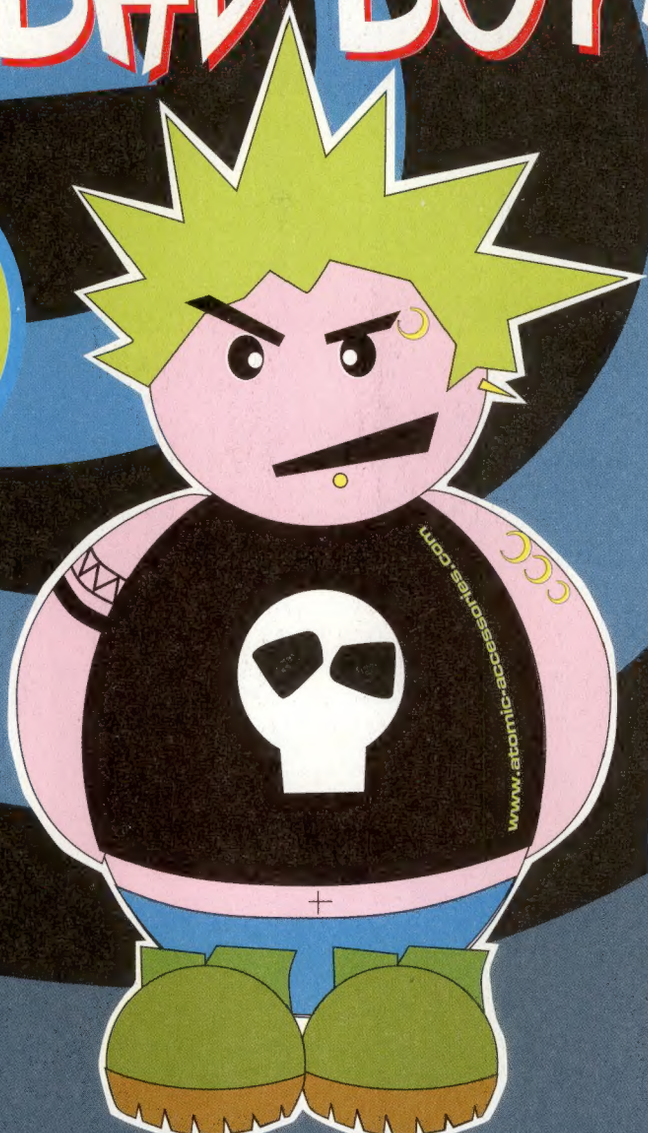
ATOMIC™
ACCESSORIES

ONLY – FOR – REALY BAD BOYS

KILLER SHOCK 2
Joypad 100% analogico

VERTICAL STAND
Con porta CD e memory card

DVD REMOTE CONTROL
Telecomando a infrarossi multifunzione



MOTORCYRCLE SPEED TRIPLE
Manubrio per moto super-tecnologico

Potenza FORCE FEEDBACK inclusa

911 TURBO WHEEL

DVD HOLDER 2
Per archiviare sia i CD e i DVD

X BOX
GAME CUBE
comig soon!

www.atomic-accessories.com

ATOMIC™
ACCESSORIES

Compatible PS2™

ATOMIC ACCESSORIES oltre alla linea di accessori compatibili PS2™, è anche linea Playstation™ e PSone™, Gameboy Advance™, Color™ e Pocket™. In prossima uscita due nouve linee di accessori per le console X BOX e GAME CUBE ... tieni d'occhio il nostro sito www.atomic-accessories.com e scopri giorno per giorno le novità ATOMIC.

I prodotti ATOMIC ACCESSORIES li puoi trovare in tutti i centri commerciali della tua città e nei negozi D+ CENTER. Scopri quello più vicino a te navigando sul nostro sito www.atomic-accessories.com.

in questo **numero** 88

SUPER CONSOLE

DIRETTORE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A. c/o Freepping s.r.l.
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro - Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
Fax: 055/3204290
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 012

Turok Evolution 016

Genso Suikoden III 024

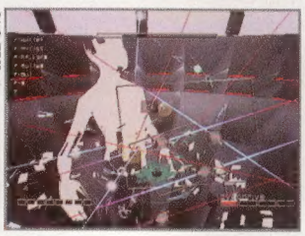
Race of Champions 020

Final Fantasy XI 026

Jak and Daxter 032

Baldur's Gate Dark Alliance 038

Dropship: United Peace F. 040


Rez 046

SSX Tricky 050

ANTEPRIME

023 Dragon Rage
026 Final Fantasy XI
028 Freekstyle
024 Genso Suikoden III
014 Giants: Citizen Kabuto
012 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
018 No One Lives Forever
022 Polaroid Pete
020 Race of Champions
030 Sangokushi Senki
029 Sidewinder F
031 Soul Calibur 2
031 Tekken 4
019 Test Drive Overdrive
029 Timesplitters 2
016 Turok Evolution
030 Zettai Zetsumeni Toshi

RECENSIONI

038 Baldur's Gate Dark Alliance
068 Chi Vuol Essere Miliardario?
062 David Beckham Soccer
040 Dropship: United Peace Force
048 Ecco the Dolphin: Defender of the F.
067 Gunfighter: the L. of Jesse James
042 Headhunter
032 Jak and Daxter
044 James Bond 007 in Agent Under Fire
054 Jet Ski Riders
059 La Mummia: il Ritorno
064 NBA LIve 2002 (PSone)
057 New York Race
066 One Piece Mansion
046 Rez
050 SSX Tricky
056 Supercar Street Challenge
058 Tarzan Freeride
052 The Simpsons Road Rage
060 Tony Hawk's Pro Skater 3 (PSone)
053 WTA Tour Tennis

RUBRICHE

006 PlayWorld
070 PlayGround
074 PlayFAQ
075 Game Development
076 Oddities
078 PlayVideo
080 R&B Cafe
082 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

Naughty Dog: Filosofia dell'orizzonte infinito 035

EDITORIALE

Nel giro di un anno PlayStation2 è cambiata da così a così. Me ne rendo conto a pelle, ma approfittando della fine dell'anno mi produco nel classico bilancio di rito per un riscontro oggettivo. Passo in rassegna i numeri di **Super Console** dell'annata 2001. Un aggettivo per ogni mese dell'anno, e vediamo cosa ne viene fuori.

Gennaio 2001
PlayStation2 attraversava il suo lungo e sofferto periodo di rodaggio. **ESPN X-Games Snowboarding** è il gioco per PS2 che si aggiudica il voto più alto insieme a **Theme Park World**: 7 su 10 per entrambi.
Aggettivo: Pessimo.

Febbraio 2001
The Bouncer si dimostra incapace di tener fede alle aspettative (5 su 10) mentre la versione PAL di **MotoGP** riconferma il talento di Namco aggiudicandosi un 8 su 10. Ma è roba vecchia e non fa testo. Il resto è quasi tutta fuffa.
Aggettivo: Trascurabile.

Marzo 2001
Un buon mese per il sistema Sony. **Onimusha**, **Shadow of Memories** e **ZOE** fanno fruttare l'investimento con esperienze ludiche da 8 su 10.
Aggettivo: Buono.

Aprile 2001
Dopo l'accenno di ripresa del mese precedente, si ricade nell'oblio con titoli (**Bloody Roar 3** e **Sky Odyssey**) che non riescono a sfondare la barriera del 7 su 10.
Aggettivo: Deprimente.

Maggio 2001
Konami propone l'ottimo strategico **Ring of Red** (8 su 10), Capcom concede all'utenza PlayStation2 l'ultimo **Biohazard** prima di vincolarlo all'esclusiva Nintendo. La conversione di uno dei migliori capitoli della serie è un 8 su 10 senza riserve. **Quake III Revolution**, **Kessen II**, **Winning Eleven 5** ed il mai troppo lodato **Klonoa 2** chiudono con i rispettivi 8 su 10 un numero decisamente confortante per l'utenza PS2. Ben sei giochi da 8 in un mese solo. Si torna a galla.
Aggettivo: Ricco.

Giugno 2001
La recensione di **Gran Turismo 3 A-Spec** assorbe ben sei pagine di redazionale per chiudersi con un esaltante 9 su 10. Il resto è roba standard, ma il capolavoro di Polyphony è più che sufficiente per disancorare definitivamente il 128bit Sony dal fondale melmoso e piazzarlo in cima alla scala dei valori.
Aggettivo: Valoroso.

Luglio/Agosto 2001
NBA Street ribadisce il talento di EA Big dopo l'ottimo esordio con **SSX** e se ne torna a casa con un 8 su 10 in pagella. **ATV Offroad** introduce al popolo "sonaro" i talentuosi Rainbow Studios e **Super Console** li premia con un meritato 8 su 10.
Aggettivo: Soddisfacente.

Settembre 2001
Con **Final Fantasy X** (9 su 10) Squaresoft vedrà per l'ultima volta i fari della ribalta prima di sprofondare nell'oblio trascinata dal capitombolo *Final Fantasy*. In ogni caso è l'ultimo grande RPG offline di Square.
Aggettivo: Magico.

Ottobre 2001
E' il mese della ridefinizione dell'action game con un **Devil May Cry** che non tradisce ed un **Twisted Metal** che sorprende. 8 su 10 ad entrambi. **Madden NFL 2002** sazia gli appetiti dei fan del football americano con un altro 8 su 10.
Aggettivo: Vorticoso.

Novembre 2001
Tornano i Rainbow Studios ed applicano una demo espansa della paperella in uno **Splashdown** che stabilirà nuovi standard nel capo dell'animazione dei fluidi. E' un 8 su 10. Ma la corona va a **Pro Evolution Soccer**, banalmente, la miglior simulazione calcistica esistente. La versione PAL del soccer game di Konami risolve i problemi di **WE5** e segna sul tabellone un ineccepibile 9 su 10. L'avventura onirica offerta dallo sleeper **ICO** si risolve in un inaspettato 9 su 10, mentre **Silent Hill 2** lascia con l'amaro in bocca (7 su 10). Niente male davvero **Sky Gunner**, un altro 8 su 10 che capiranno quei tre o quattro che hanno capito l'8 a **Klonoa 2**. Le scazzottate bidimensionali fra la ciurmaglia capcomiana e quella snkappiana di **Capcom vs SNK 2** producono un altro 8 su 10.
Aggettivo: Completo.

Dicembre 2001
Il protagonista del mese non è un gioco, ma un middleware. **Burnout** e **GTAIII** offrono rispettivamente galvanizzanti corse cittadine a velocità rizzacapelli e indimenticabili momenti di vita malavitosa. Rispettivamente 8 e 9 su 10. **Tony Hawk's Pro Skater 3** non delude e scivola via grindando su un 8 su 10.
Aggettivo: Devastante.

Che dire? Dopo un inizio zoppicante, ma non per questo avaro di valide proposte ludiche, l'anno 2001 è stato un anno di grazia per il sistema Sony. Chissà il 2002. E il 2003. E il 2004. Sapranno regalarci emozioni analoghe se non addirittura migliori? Be', **Jak and Daxter** e **Baldur's Gate Dark Alliance** sono già qui. **MGS2** è dietro l'angolo. **Onimusha 2** un po' più in là. Aggiungeteci **Virtua Fighter 4**, **Soul Calibur 2**, **Tekken 4**, il promettente **Time Splitters 2** e quant'altro, e non potrete non sentire il caldo abbraccio del conforto che vi accoglie nell'anno che si è appena dischiuso. Dannazione, non è mai stato così bello essere un videogiocatore.

marcello**cangialosi**

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

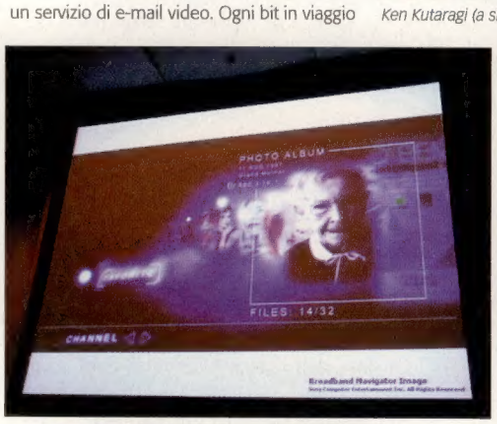
PS2 Online. No, davvero

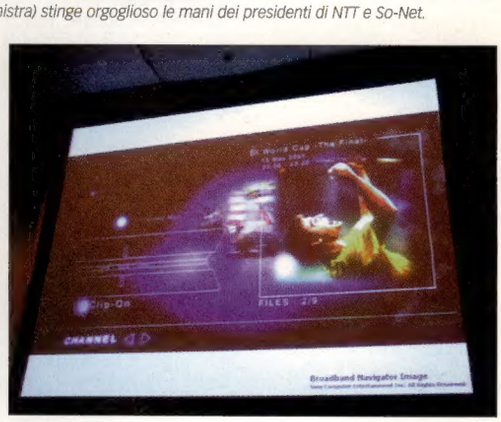
Sony annuncia l'imminente inaugurazione dei servizi broadband per PS2 in Giappone

Con PlayStation2 si potrà andare online. Ok. Sony ha stretto un accordo con AOL in America ed NTT in Giappone per andare online con PlayStation2. Ok. Sony ha annunciato che grazie all'accordo con AOL in America ed NTT in Giappone, l'utenza PS2 potrà giocare online e scaricare prodotti/accedere a servizi. Ok. Sony ha annunciato un Network Adapter per andare online con PlayStation2. Ok. Sony ha annunciato l'inizio dei test sulla rete broadband di PlayStatiion2 in Giappone. Ok. Sony e Telewest hanno stretto un accordo per portare il broadband in Europa. Ok. Sony ha annunciato un accordo con So-Net per andare online con PlayStation2. Ok. Sony ha annunciato... Ok. Ma quanti mesi sono che Sony annuncia di essere quasi pronta per andare online? Ma soprattutto, "quasi" pronta quanto? Piuttosto che una serie di annunci, pare una serie di posticipi. Sarà da almeno un anno che Sony proclama l'avvento dell'online eppure continua a rimandare con una nonchalance che mette i brividi. Siamo arrivati al 2002 e, again, Sony annuncia per aprile, in Giappone, l'avvio definitivo del servizio. Sarà la volta buona? Difficile dirlo, ciononostante sembra che le cose si stiano finalmente concretizzando. L'11 dicembre scorso SCEI ha delineato le strategie e i piani distributivi, (ri)nominato i suoi due partner nipponici d'eccezione (NTT e So-Net) e spiegato come intende convincere l'utenza a connettere PlayStation2 alla grande rete. O meglio, come intende vendere all'utenza PS2 i mezzi per farlo (HDD). Ebbene, come prevedibile, non intende vendere un bel niente. La soluzione raggiunta per il mercato giapponese vede Sony Computer Entertainment rifornire i due Internet Service Provider di cui sopra con gli add-on per PS2, lasciando agli ISP medesimi il compito di distribuirli presso coloro che sottoscriveranno un abbonamento broadband. Distribuirli gratuitamente? Quasi. Al momento non sono note le tariffe che NTT e So-Net intendono proporre ai potenziali clienti, ma pare quasi certo che l'HDD verrà offerto in comodato d'uso (o a noleggio, fate voi). In pratica, in cambio dell'abbonamento ti danno in prestito l'hardware per fruirne. Il che non è un'idea malvagia. I vantaggi sono molteplici, per l'utente e per Sony stessa. L'utente che decida di interrompere l'abbonamento (o di comprarsi Xbox) è libero di restituire la periferica senza piangersi le 300mila lire circa che gli sarebbe venuta a costare comprandola direttamente. Sony, invece, grazie alla formula abbonamento=HDD può tenere agevolmente traccia della diffusione della periferica e vantare la consapevolezza che ad ogni HDD noleggiato corrisponde un abbonamento all'ISP. Vendendo l'HDD indipendentemente dall'abbonamento, del resto, Sony non potrebbe mai sapere se l'add-on viene impiegato attivamente per usufruire dei servizi online o semplicemente come fermacarte. Ciononostante è improbabile che Sony rinunci in futuro a programmi distributivi più tradizionali. Nonostante l'assoluta mancanza di garanzie circa il suo supporto da parte dell'industria, l'HDD continua a vendere discretamente attraverso il sito online della società nipponica e non avrebbe senso porre un freno a questa situazione. Al contrario, dopo l'abbattimento del prezzo di PlayStation2 a 29.800 yen, l'ipotesi di vendere la periferica in bundle con la console (magari allo stesso prezzo a cui verrà venduto Xbox in Giappone) non è da scartare.

Ma mettiamo da parte le congetture e torniamo all'annuncio dell'11 dicembre. Nel corso di quest'ultimo, Ken Kutaragi ha mostrato per la prima volta il browser, o meglio, il "Broadband Navigator" attraverso cui l'utenza accederà ai servizi di e-distribution resi possibili dalle connessioni a banda larga. Caratterizzato da un design elegante ed essenziale, in perfetta sintonia stilistica con la dashboard di PS2, il BBN è suddiviso in sezioni, ognuna riconducente a specifici servizi. Si va dal download di giochi e brani musicali al movie on demand passando per un servizio di e-mail video. Ogni bit in viaggio da/verso ogni PS2 connessa alla rete, passerà al vaglio del Dynamic Network Autentication System, una tecnologia di autenticazione e protezione sviluppata da Sony stessa che, assieme all'ID specifico di ogni HDD (meglio noto come MAC Address - cfr. **SC**86), dovrebbe garantire la totale immunità del sistema da operazioni illecite. Non solo. Il DNAS fornirà anche funzioni di parental lock e controllo dell'accesso a tempo. In pratica, un genitore potrà evitare che il proprio pargoletto acceda inavvertitamente ai bookmark dei siti porno memorizzati dal paparino oppure stabilire un tempo limite per la fruizione di giochi online. I test relativi al funzionamento del DNAS hanno avuto inizio lo scorso luglio assieme alla distribuzione delle relative specifiche e dei moduli di implementazione presso gli sviluppatori di servizi online per PlayStation2, Squaresoft compresa. A questo punto non resta che attendere qualche mese e sperare in annunci della medesima concretezza anche sul fronte occidentale.

Ken Kutaragi (a sinistra) stinge orgoglioso le mani dei presidenti di NTT e So-Net.





Il Broadband Navigator per PlayStation2 presenta un design decisamente essenziale e, soprattutto, distante da quello dei comuni browser per la navigazione in rete. Lo scopo di Sony è infatti coniugare le enormi potenzialità della rete broadband con lo "spirito" user friendly dei sistemi di intrattenimento elettronico. Riuscirà ad usarlo anche vostra nonna?

a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

GT Concept 2001 Tokyo **Update!**

L'add-on indipendente **Gran Turismo Concept 2001 Tokyo**, annunciato durante l'ultimo Tokyo Motor Show (vedi **SC**87), si è recentemente arricchito di un paio di caratteristiche interessanti che lo rendono di fatto ancor più appetibile di quanto fosse lecito supporre. Le ultime foto rilasciate da Polyphony mostrano infatti il tracciato Autumn Ring, ben noto – ed apprezzato – presso i fan della serie a 32bit, ma stranamente latitante in **Gran Turismo 3.** Una modalità inedita denominata "Course License" compare in vetta all'elenco di una delle schermate dei menu. Le sue caratteristiche sono al momento oscure, ma non sembra avventato ipotizzare che si tratti di una modalità Time Trial sotto mentite spoglie. Le 20 vetture inizialmente previste sono diventate quasi 40. Fra le novità segnaliamo il prototipo GSX-R/4 di Suzuki, un ultraleggero basato sulla meccanica e sul motore della motocicletta GSX-R, sempre di Suzuki. La concept car in questione è inoltre la prima vettura della serie GT con "pilota in vista" (se si escludono le vetture da Formula 1 in **GT3** of course). **Gran Turismo Concept 2001 Tokyo** dovrebbe essere reperibile d'importazione mentre leggete queste righe. In Giappone viene venduto a sole 3.200 yen (circa 60 mila lire), quindi occhio ai furbi. Recensione in vista sul prossimo numero di **Super Console**.

Annunciato **Delta Force** per PlayStation2

NovaLogic, sviluppatore e publisher attivo da tempo nel mercato PC, ha annunciato lo sviluppo di **Delta Force** per PlayStation2. In uscita per l'autunno del 2002, sarà il primo titolo sviluppato da NovaLogic per console a 128bit. Nata nel 1998, la serie **Delta Force** è probabilmente una delle migliori nell'ambito degli sparatutto militari in prima persona. I tre titoli che la compongono – **Delta Force**, **Delta Force 2** e **Delta Force: Land Warrior** – hanno venduto oltre 2.6 milioni di copie in tutto il mondo. *"Siamo ansiosi di riprodurre i combattimenti di Delta Force su PlayStation2"* ha dichiarato Lee Milligan, Presidente di NovaLogic. *"Lo sviluppo per questo potente hardware rappresenta un'ottima possibilità di creare, per tutti i giocatori amanti della console, un gioco d'azione della portata di* ***Delta*** *conservandone la vera essenza del brand".*

La versione PlayStation2 di **Delta Force** promette azione intensa in prima e terza persona, con missioni suddivise tra combattimenti in ambienti chiusi e in campo aperto. Fucile di precisione ed altre armi militari moderne si renderanno disponibili in livelli dalla caratterizzazione ambientale classica: dal deserto alle foreste, passando per le zone artiche. Sebbene **Delta Force** si presti egregiamente ad un tipo di fruizione in multiplayer, Novalogic non ha specificato nulla in merito, lasciando intendere che l'online è probabilmente fuori questione.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Gennaio 2002

Conflict Zone (24 gennaio – Masa)
Driver (Bam!)
Dropship (11 gennaio - SCEE)
Ecco the Dolphin (Sega)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
Evergrace 2 (From Software)
Gun Survivor 2 (Capcom/Namco)
Gunslinger (Activision)
Head Hunter (Sega)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Jade Cocoon 2 (Genki)
Kessen 2 (Koei)
Kinetica (SCEA)
Rez (gennaio - Sega)
Robocop (Titus)
Sled Storm 2 (EA Canada)
State of Emergency (18 gennaio – Take 2)
Sunny Gacia Surfing (17 gennaio – TLC)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
WCW 2000 (Electronic Arts)
Worms Blast (30 gennaio – Team 17)

Nel 2002

Ace Combat 4 Distant Thunder (febbraio – Namco)
Aliens Colonial Marines (Fox)
Dead to Rights (Namco)
Defender (Midway)
Dragon Rage (3DO)
Drakan (marzo – SCEE)
Ecco the Dolphin (gennaio – Sega)
Exo (settembre – Infogrames)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Final Fantasy X (Squaresoft)
Final Fantasy XI (Squaresoft)
Freekstyle (EA Big)
Guilty Gear X (Sammy)
Ico (marzo – SCEI)
Maximo: Ghosts to Glory (Capcom)
MGS2: Sons of Liberty (22 febbraio – Konami)
Monster Inc. (marzo – SCEA)
Mortal Kombat 5 (Midway)
MotoGP 2 (febbraio – Namco)
NASCAR Heat (maggio – Infogrames)
Onimusha 2 (Capcom)
Parappa the Rapper 2 (febbraio – SCEI)
Polaroid Pete (febbraio – JVC)
Premier Manager 2002 (maggio – Infogrames)
Prisoner of War (Codemasters)
Shadow Hearts (marzo – Midway)
Smash Court Tennis Pro (Namco)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Space Channel 5 (marzo – Sega)
Starfighter 2 (marzo – Lucasarts)
Star Wars II: Racer Revenge (15 febbraio – Lucasarts)
Stuntman (maggio – Infogrames)
Superman (novembre – Infogrames)
Tekken 4 (Namco)
Tennis 2K2 (Sega)
Test Drive Overdrive (marzo – Infogrames)
The Getaway (SCEE)
The Lost (Irrational Games)
Time Splitters 2 (Eidos)
Transworld Surf (aprile – Inofgrames)
V-Rally (maggio – Infogrames)
Vampire Night (marzo – Namco)
Virtua Fighter 4 (marzo – Sega)
Wipeout Fusion (febbraio – SCEE)
Worms Blast (30 gennaio – Team 17)
Xenosaga (Namco)

Action Replay V2

Codici Action Replay, riproduzione DVD multiregione via SCART RGB e gestione avanzata dei salvataggi finalmente in un unico prodotto!

Datel si è sempre dimostrata prolifera di periferiche e programmi pensati per rendere più facile la vita dei possessori di console. Mai però si era visto un suo prodotto che unisse un numero così elevato di caratteristiche interessanti. Oltre a contenere decide di codici per giochi PlayStation2 con la possibilità di inserirne di nuovi (funzione semplificata dalla compatibilità con tastiere USB), Action Replay V2 consente infatti di riprodurre DVD video di ogni regione tramite cavo SCART RGB e permette di godere di un'interfaccia più sofisticata di gestione dei salvataggi. Questi ultimi possono addirittura essere comodamente copiati su dischi Zip, collegando alla console un lettore esterno dotato di interfaccia USB, oppure trasferiti ad un PC nel caso si possieda il cavo X-Port prodotto dalla stessa Datel. Come per la precedente Action Replay, la confezione contiene un CD bonus con all'interno svariati codici per PSone. Senza alcun dubbio una delle migliori produzioni di sempre col marchio Datel.

Squaresoft: **la ripartenza**

Quanti soldi ha perso Square per la debacle del film *Final Fantasy*? Più o meno 13 miliardi di yen (approssimativamente 221 miliardi di lire). Conseguenze? Due:

1. Dimissioni del presidente e CEO di Square Hisashi Suzuki con subentro di Youichi Wada, attuale COO (Chief Operating Officer);
2. Messa in vendita degli studi americani Square Pictures che, nonostante tutto, continueranno a rosicare danaro prezioso dalle tasche della sede centrale per portare a termine progetti di semplice collaborazione con altre società cinematografiche (Square Pictures sta realizzando alcuni effetti in CG per il seguito di *Matrix*. Evidentemente qualcuno ne ha apprezzato il talento).

Per risollevarsi da questa triste situazione, la softco nipponica punta quasi tutto sull'online (buona fortuna). Nel suo ultimo rapporto finanziario, Squaresoft ha annunciato alcuni dati ed alcune previsioni relative al servizio PlayOnline. L'abbonamento a quest'ultimo prevedrà l'esborso medio di 10 dollari (20 mila lire circa) al mese da parte di ogni sottoscrittore, e per andare in pareggio Square avrà bisogno di almeno 200.000 utenti all'anno. Per raggiungere questo scopo distribuirà inizialmente 400.000 copie del pacchetto software, da cui prevede di ricavare almeno 250.000 utenti nel primo anno di attività. Al termine del secondo, Square spera di poter contare su un totale di 400.000 sottoscrizioni in tutto il mondo. Fino ad allora, la casa di *FF* darà seguito ad una serie di operazioni commerciali mirate a raggranellare quanti più soldi possibile. Lo scorso 20 dicembre ha visto la ridistribuzione in Giappone, sotto l'etichetta budget PSone Book, di alcuni bestseller dell'epoca d'oro a 32bit. Per la precisione **Final Fantasy VII International**, **Final Fantasy Tactics**, **Xenogears** e **Chocobo Racing** sono ritornati sugli scaffali dei negozi nipponici ad un prezzo che oscilla fra i 2.500 e i 3.500 yen. Il prossimo 31 gennaio, invece, al prezzo di ben 7.800 yen, verrà commercializzata la versione "International" dell'unico best seller registrato dall'inizio della sua produzione PlayStation2, al secolo **Final Fantasy X**.

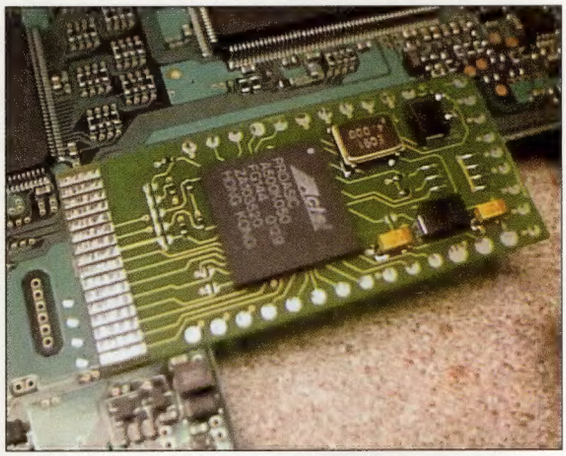
La **concorrenza** non disturba Sony

Dopo gli annunci di Microsoft e Nintendo in merito al venduto delle rispettive console nel periodo centrale di novembre, Sony Computer Entertainment America ha diffuso i dati di vendita delle sue piattaforme registrati nel medesimo lasso di tempo. Nella settimana che va dal 12 al 19 novembre, SCEA ha piazzato 317.000 unità di PlayStation2 e 100.000 di PSone. Nella settimana successiva la società ne ha vendute altre 321.000 e 100.000 rispettivamente, un dato che dimostrerebbe la scarsa influenza del lancio delle due console concorrenti sulle performance dei prodotti della famiglia PlayStation. Jack Tretton, vice presidente di Sony Computer Entertainment America ha commentato: *"Per la prima volta dall'introduzione di PlayStation2 nel 2000, i consumatori hanno avuto l'opportunità di scegliere fra più console. La competizione a livello di marketing ha spinto i consumatori nei negozi e molti di loro hanno scelto i nostri prodotti dopo aver considerato i pregi di ogni sistema. Prevediamo che nel 2001 il 66% (o 2 su 3) dei dollari spesi per l'acquisto di console risulterà dalle vendite dei prodotti PlayStatio"*. Nel momento in cui scriviamo la base installata di PlayStation2 in America ammonta a 6 milioni di unità. Il totale di PS2 distribuite nel mondo dal giorno del lancio in Giappone si aggira intorno ai 23 milioni.

Mod-chip addio

Sony dice basta alle console modificate

Lo scorso mese di dicembre Sony ha recapitato il suo personalissimo regalo natalizio ad alcune aziende impegnate nella ricerca, nello sviluppo e nella vendita di mod-chip per PlayStation2. Le società Channel Technology (Messiah) e Playstationmods (NEOx) hanno ricevuto una lettera recante l'invito a sospendere la distribuzione dei rispettivi prodotti, pena la citazione presso i tribunali competenti. La notizia è stata diffusa dalle due aziende attraverso un avviso pubblicato sui rispettivi siti contestualmente alla chiusura delle pagine dedicate ai loro chip "illegali". Analogamente, LM Elettronica, società italiana impegnata nello sviluppo del mod-chip Origa, ha dichiarato sospeso il progetto Origa FNS (Full No Swap). Risultato: niente mod-chip definitivo per PS2... per ora. Channel Technology, infatti, si è incaponita ed ha deciso di dare battaglia alla multinazionale difendendo la presunta liceità del suo Messiah. Secondo il presidente della società, il chip non lederebbe alcun diritto di copyright, ma si limiterebbe a "permettere" di farlo. In sostanza, il Messiah sarebbe uno strumento suscettibile di impieghi leciti (leggere giochi originali di importazione) o illeciti (leggere giochi copiati) da parte di chi ne fa uso ed andrebbe pertanto considerato come elemento "neutro". Non solo. Gazza, questo il suo nick name, fa un passo in più e contrattacca Sony accusandola di impedire col suo territorial lockout l'espressione di un diritto dei consumatori garantito per legge: farsi una copia di back-up. Difatti, se da un lato la legislazione accorda la facoltà di copiare un software originale a chi ne è proprietario, dall'altro il blocco territoriale lo impedisce. L'obiezione sollevata da Channel Technology offre un'interessante interpretazione della questione e coinvolge di riflesso tutti i costruttori hardware, Nintendo e Microsoft compresi. Al momento di andare in stampa, Channel Technology dichiara di poter fare in modo che una console modificata col suo chip visualizzi su schermo un avvertimento del tipo "Per favore, non usare questa console modificata per leggere copie illegali". In questo modo il Messiah verrebbe sollevato da ogni responsabilità in merito a come viene utilizzato, e pertanto abilitato a circolare liberamente. Ulteriori aggiornamenti sul prossimo numero di **Super Console**.



Il mod-chip Messiah abilita PlayStation2 alla lettura di software originale importato o semplicemente copiato. Secondo Channel Technology non è questa "possibilità" ad infrangere la legge, bensì coloro che ne approfittano per scopi illeciti.

GTA3 bandito dall'Australia

Prima o poi qualcuno se ne sarebbe accorto. **GTA3** è un videogioco violento. *Wow!* Il paese a cui va dato il merito della sorprendente rivelazione è l'Australia che ha bandito il titolo dal suo territorio a seguito dei risultati dell'esame condotto dall'Ufficio per la Classificazione di Film e Letteratura (OFLC). Quest'ultimo è addirittura arrivato a suggerire a coloro che avessero importato il gioco dall'America o dall'Europa di "contattare il negoziante per informarsi sulle procedure di restituzione." Take 2 ha già preso i provvedimenti del caso e, assieme alla OFLC, sta apportando i cambiamenti necessari al gioco per conformarlo agli standard australiani. La commercializzazione della versione "riveduta e corretta" del titolo di DMA Design è prevista per questo mese. Stando ad alcune fonti vicine a Take 2, le modifiche apportate non comprometterebbero l'esperienza ludica. Si tratterà semplicemente di accettare l'idea di impersonare un canguro il cui obiettivo è aiutare le vecchiette di Liberty City ad attraversare la strada difendendole dagli attacchi di scorpioni e coccodrilli di gomma.

PSone **non è** commestibile

Davvero. Il piccolo 32bit Sony può causare problemi renali se succhiato avidamente. Soprattutto i cavi. Nei primi giorni di dicembre, il governo olandese ha congelato la distribuzione di oltre un milione di PSone e ben 800 mila periferiche perché dopo le attente analisi degli ispettori del caso, alcuni materiali plastici sono risultati eccedenti di 3 o addirittura 20 volte la quantità di cadmio consentito dalla legge locale (il cadmio viene utilizzato come stabilizzatore e come agente colorante per il PVC, e se ingerito in quantità notevoli fa male). Pur nutrendo qualche riserva sull'interpretazione della normativa da parte delle autorità olandesi, Sony si è detta subito pronta a sostituire i materiali "velenosi" assicurando ai negozianti una copiosa distribuzione di PSone e relativi accessori per il periodo Natalizio. Ciononostante il governo olandese ha subito dopo ritrattato confermando che la quantità di cadmio contenuta nella merce Sony non comporta rischi per la salute. Questo ha permesso a Sony di non ritirare le console dal mercato. Morale della favola: se passate dall'Olanda evitate di accompagnare il cioccolato con scaglie di PSone o di inzuppare una memory card nella birra.

NUMBERS

2
Settimane di leadership nelle classifiche di vendita giapponesi di **Actual Combat Pachislot: King of the Beast DX** (Sammy - PS2).

4
Anni di esistenza di FGNonline, storico sito web di videogiochi chiuso a fine 2001.

0
Durata media dei caricamenti di **Luigi's Mansion** (GameCube).

257.000
Copie di **Luigi's Mansion** vendute nei giorni del lancio statunitense di GameCube.

97.000
Copie di **Halo** vendute nei giorni del lancio statunitense di Xbox.

2002
Anno d'uscita di **Kinnikuman 2nd Generation: New Heroes Vs Legendary Heroes** (Bandai) per GameCube.

1985
Anno d'uscita di **Kinnikuman Muscle Tag Match** per Famicom, primo videogioco pubblicato da Bandai.

505.000
Xbox venduti nella settimana di lancio in U.S.A. (2001).

469.000
GameCube venduti nella settimana di lancio in U.S.A. (2001).

100.000
PlayStation vendute nella settimana di lancio in U.S.A. (1995).

500.000
PS2 vendute il giorno del lancio in U.S.A. (2000).

22.02.2002
Data di uscita di **MGS2** in Europa.

14.11.2001
Data di uscita di **MGS2** in USA.

29.10.2001
Data di uscita di **MGS2** su Internet (ISO scaricabile).

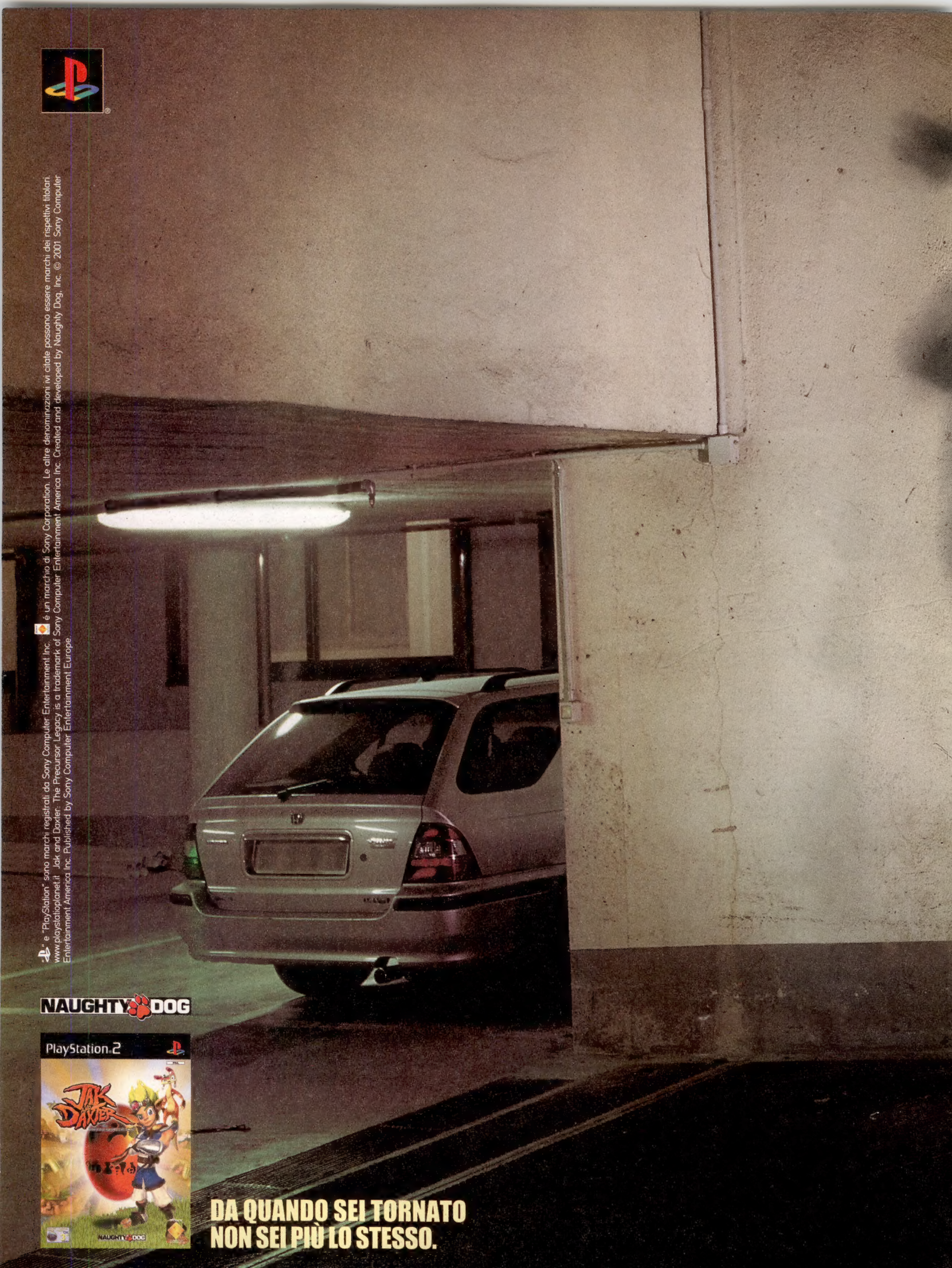
2 miliardi
Stima delle unità di software per console prodotte nei prossimi 5 anni.

1.25 miliardi di dollari
Spesa prevista di Sony, Microsoft e Nintendo per promuovere le proprie console il prossimo autunno.

29.800 yen
Prezzo di una PS2 in Giappone a dicembre 2001.

9.900 yen
Prezzo di un Dreamcast in Giappone a dicembre 2001.

9.900 yen
Prezzo di un orologio Dreamcast di puro ottone in Giappone a marzo 2002 (nella foto a destra).



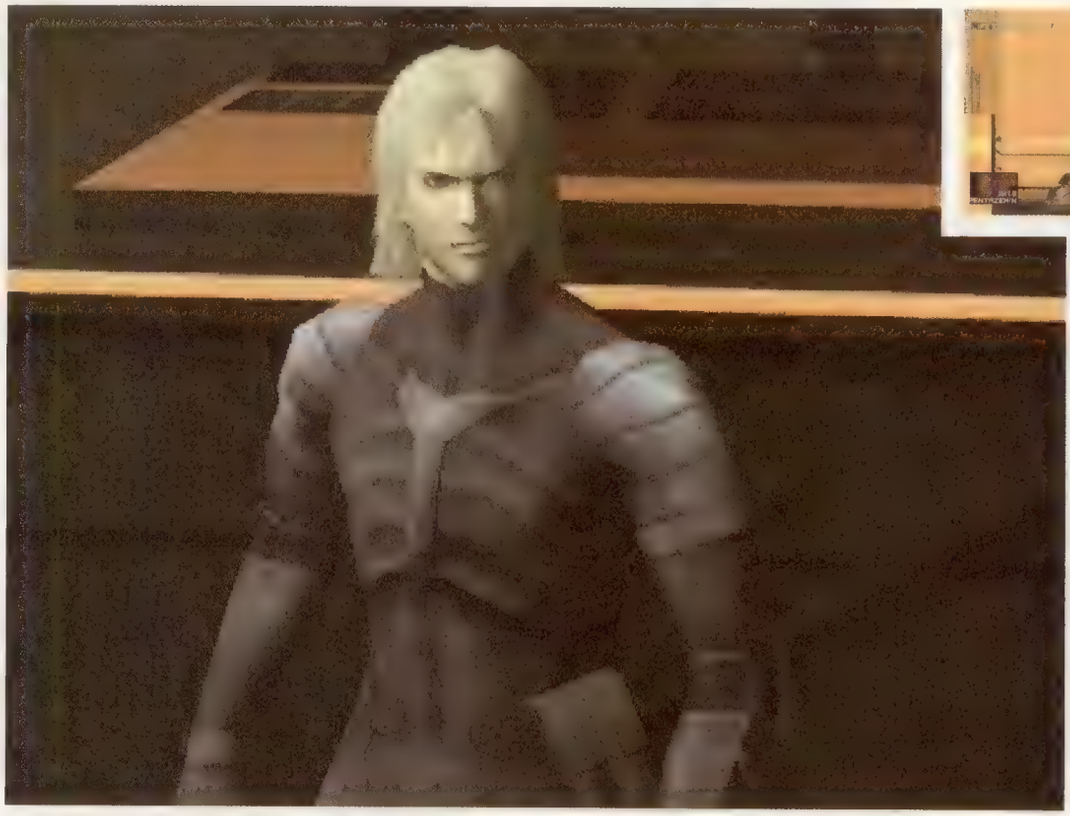
"PlayStation" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationplanet.it Jak and Daxter: The Precursor Legacy is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

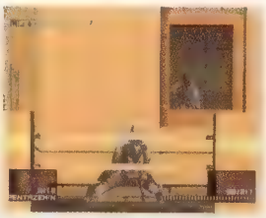
JAK AND DAXTER
PlayStation 2

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEJ** GENERE **ACTION ADVENTURE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **22 FEBBRAIO**

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

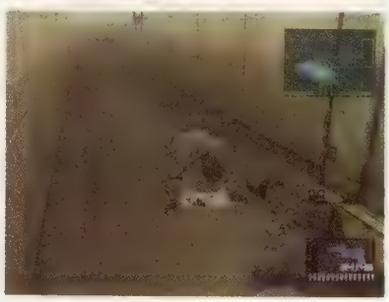
"Questo è il mio Metal Gear e posso distruggerlo se voglio" - Hideo Kojima.





Toc Toc

Numerose sono le tecniche adottabili per distrarre le guardie e numerosi i mezzi per prodursi in questo delizioso esercizio. Fra questi il più spassoso è probabilmente il giornale porno (o forse semplicemente erotico). *D'oh!* Sappiamo tutti che i giapponesi sono dei pervertiti, quindi niente panico. Nella sequenza, un soldato avvista il prezioso giornaletto opportunamente disposto dal giocatore lungo la sua linea di pattugliamento. Dopo aver manifestato la sua sorpresa (con un punto esclamativo rosa) ed essersi assicurato di essere solo, il porco affonda la testa fra le pagine "camali" del periodico lasciando ampi spazi di manovra.



Maggio 2000, Los Angeles. Presso gli Universal Studios, Hideo Kojima mostra ad una platea di giornalisti dieci minuti del suo primo progetto per PlayStation2. **Metal Gear Solid 2** entra di prepotenza nella classifica dei most wanted, facendosi strada verso la vetta spintonando in maniera quasi sacrilega attese come **GT3** e **FFX**. L'*E3* di quell'anno verrà ricordato come l'*E3* del serpente.

Maggio 2001, Los Angeles. La demo di **Metal Gear Solid 2** rilasciata qualche mese prima assieme allo sparatutto anime-robotico **ZOE** ha già soddisfatto il desiderio dei fan di toccare con mano la prima incarnazione a 128bit di Snake. Molti, adesso, si aspettano dell'altro. La fame di conoscenza - quella che deturpa il piacere della scoperta ma a cui pochi sembrano resistere - si fa pressante, ma Kojima se ne frega. L'*E3* di quell'anno verrà ricordato come l'*E3* dell'immersione ("**MGS2** Submerges").

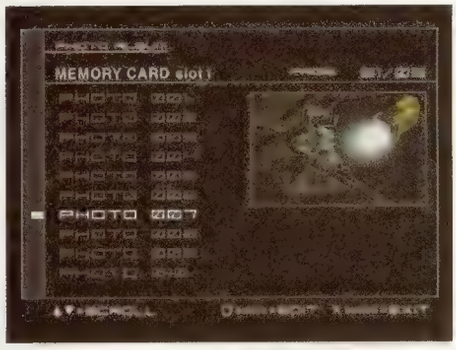
Ottobre 2001, Tokyo. Allo stand Konami allestito nel Makuhari Messe durante il *TGS* si rende disponibile una "demo espansa" di **MGS2**. Si va oltre il combattimento con Olga, fin dentro la sala macchine della nave mercantile Discovery. Sarà l'ultimo ambiente che il giocatore visiterà nei panni di Solid Snake prima di vederlo affogare…

14 novembre 2001, Stati Uniti. Esce finalmente **MGS2**. Prima parte del gioco, più o meno come nella demo di **ZOE**. Seconda parte, nella sala macchine, più o meno come nella demo del *TGS*. Parti rimanenti - l'80% del gioco – uno shock dietro l'altro.

Confusi? E' normale. Lo smarrimento è stata la prima reazione registrata in seno ai primi avventori nel mondo creato da Hideo Kojima. Poi la divisione: da una parte chi ha apprezzato, dall'altra chi ha manifestato un certo disappunto. La dicotomia d'opinioni non è stata equilibrata, bensì apparentemente sbilanciata a favore della critica rammaricata. Ma forse è solo un'impressione. Del resto per ogni avventore della Rete che si lamenta, ce ne possono essere cento che si compiacciono senza sentire l'impulso di partecipare ai dibattiti. La recensione di **MGS2** che troverete sul prossimo numero di **Super Console** è lì, piuttosto che qui, per due motivi: a) sarà un'opinione personale, e come tale potrebbe portare a scelte d'acquisto sbagliate per qualcuno. Forse mai come in questo caso l'opinione espressa da un recensore specializzato rischia di scontrarsi con altre diametralmente opposte. Pertanto considerate questa anteprima come un avvertimento; b) l'edizione PAL di **MGS2** potrebbe essere migliore di quella americana quindi è meglio aspettare. Migliore perché con ogni probabilità conterrà i bonus e le modalità di gioco extra di cui KCEJ ha graziato l'edi-

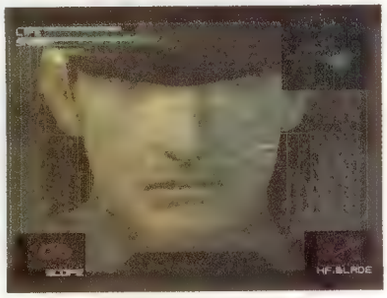
Say cheeeeeese!

Da buon gioco giapponese, **MGS2** assorbe alcuni aspetti culturali ed alcune abitudini squisitamente nipponici. Fra i tanti, il più comune è probabilmente la pratica fotografica e Kojima la ripropone nel suo nuovo **Metal Gear** (dopo le **VR Mission** se ben ricordate). Attraverso una videocamera digitale, il giocatore potrà scattare foto a qualsiasi cosa in qualsiasi momento dell'avventura (o quasi…) e conservarle su memory card. Un semplice programmino permetterà inoltre di battezzarle e modificarne i cromatismi.



Show me your face

Come se il livello di interazione con i fondali non bastasse a cogliere la notevole cura nei dettagli riposta dal team di Kojima, i volti di ogni personaggio in game denunciano altrettanta dedizione. In alcuni casi la visuale in prima persona permette di indugiare in analisi approfondite dei modelli poligonali rivelando volti sorprendentemente "corposi" e dettagliati.

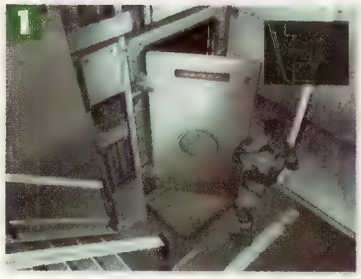


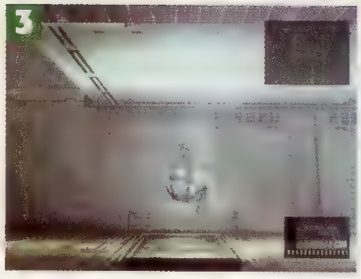
Lo scontro con l'harrier è uno dei momenti più spettacolari del gioco. Il giocatore deve evitarne missili e mitragliate mentre cerca di abbatterlo a colpi di Stinger.

zione giapponese (uscita due settimane dopo quella americana). Per quanto riguarda la localizzazione linguistica possiamo dirvi che interesserà solo i sottotitoli, lasciando il parlato in inglese. Circa la qualità tecnica della localizzazione… be' dovete aspettare ancora un mesetto. Ma lo scopo di questa anteprima non è certo prolungare le sofferenze dei fan con nuovi interrogativi. Non temete, **MGS2** è un "bel gioco", aperto a molteplici interpretazioni, ma un "bel gioco" comunque. Per alcuni sarà addirittura una rivoluzione. Per alcuni, l'ultimo scherzo di uno sviluppatore pazzo. Col rischio di mettere in forse l'eventualità che **MGS2** finisca nelle case dei lettori di **Super Console**, potremmo arrivare a dire che si tratta della prima applicazione giocabile di quell'effimero concetto di "film interattivo" che l'industria videoludica evangelizza da anni. In **MGS2** le scene di intermezzo sono una parte predominante e al tempo stesso fondamentale del pacchetto ludico. Il loro scopo non è necessariamente gratificare il giocatore dopo determinati passaggi, ma narrare una storia legata in maniera imprescindibile all'esperienza ludica (anche perché **MGS2** non è propriamente un'esperienza ludica, è un'esperienza e basta). Pretendere di giocare a **MGS2** skippando le sequenze passive, equivale a privarsi di uno dei risultati più affascinanti del processo creativo di Kojima. Mai, e ripetiamo, mai **Super Console** ha concesso ad una cut-scene di prevalere sul gameplay, ma nel caso in esame si è astenuta spesso dall'esercizio di skip. Tutto, dalla tecnica di ripresa al ritmo, dalle angolazioni assunte dalla telecamera al linguaggio del corpo dei protagonisti, dai dialoghi ai temi musicali, trasuda talento e comprensione dell'arte cinematografica da parte di Kojima. Certe sequenze poi, sono così galvanizzanti da rivedersele con piacere infinite volte esattamente come rivedreste infinite volte un gran bel film d'azione. E' indubbio che la quantità e la lunghezza delle "intromissioni" (termine decisamente improprio in questo caso) è tracotante rispetto alla quantità e alla lunghezza delle fasi attive, ma ciò non deve trarre in inganno. Il "gioco" c'è, sono le sequenze ad essere "di più". E' una questione di relatività.

A proposito del gioco. A dispetto di quanto alcuni sostengano con ottusa convinzione, **MGS2** non è un **MGS** più bello graficamente. Sono principalmente due gli elementi che distinguono il primo lavoro di Kojima per PS2 dal prequel per PSone: intelligenza artificiale e visuale in prima persona. Le reazioni delle guardie all'intrusione del giocatore sono molteplici e realistiche, sebbene mai al punto da compromettere la giocabilità. Lasciatevi scoprire da una unità di pattuglia e la vedrete nascondersi dietro un riparo, estrarre la radio e comunicare

Environmental FX





Malgrado un'indagine accurata degli ambienti 3D tradisca uno povero impiego di poligoni rispetto all'offerta orgiastica di titoli come **Jak and Daxter**, **MGS2** è probabilmente il gioco dall'aspetto più realistico mai apparso su PS2. Il barbatrucco sta nei giochi di luce e nella resa degli effetti ambientali, ma non solo. Kojima usa l'obiettivo della telecamera virtuale per comunicare subdolamente variazioni termiche e di luminosità. Nel passaggio da un ambiente freddo ad uno caldo, ad esempio, una patina di condensa si stende sul video per poi dissiparsi gradatamente (foto 1, 2, 3 e 4). Luoghi dalla differente intensità luminosa vengono introdotti simulando il processo di adattamento dell'occhio umano (ma anche di una videocamera…) in situazioni reali analoghe. E ancora. La resa della visione subacquea è semplicemente eccezionale: sfoca e distorce l'immagine "sporcandola" con detriti e minuscole bolle d'ossigeno (foto 5, 6 e 7). Appena riemersi, inoltre, rivoli d'acqua scivolano sullo schermo riflettendo in maniera distorta la porzione dell'immagine che attraversano (foto 8). Stupefacente.

*Il livello di pervasione dell'ironia in **Metal Gear Solid 2** è analogo se non superiore a quello visto in **MGS**. Nella sequenza qui sopra, una guardia si arrende allo stimolo della minzione e svuota la vescica ignara di essere osservata… dal basso.*

l'avvistamento a chi di dovere. Again. Lasciatevi scoprire da una unità di pattuglia. Stavolta centrate la radio prima che possa chiamare i rinforzi e la vedrete correre fuori dall'area di gioco per poi ritornare con l'assistenza del caso. Again. Lasciatevi scoprire da una unità di pattuglia. Stavolta centrate la radio interrompendo una comunicazione appena avviata, quindi freddate il bersaglio. Pericolo scampato? Illusi. Insospettito dalla brusca interruzione, l'altro interlocutore richiamerà la guardia più volte, chiederà "che succede?", per poi ordinare alle unità di pronto intervento di dirigersi in loco per un controllo. Se troveranno il cadavere daranno l'allarme (e sono cavoli vostri per interminabili secondi), in caso contrario notificheranno al centro operativo l'assenza della guardia per poi tornarsene da dove erano venuti. Ma non è tutto. Alcuni soldati fanno periodicamente rapporto alla radio. Ogni tot minuti li senti dire "Nothing to report". Eliminando una di queste unità, sentirete la voce fuori campo del suo superiore chiedere alla guardia il motivo per cui ha smesso di fare rapporto. Quindi "rispondi!". Quindi ancora "Non riceviamo più comunicazioni dal ponte E. Inviare immediatamente un'unità di pattugliamento sul posto." Per farla breve, eliminare una guardia in **MGS2** non si risolve necessariamente nell'assoluta immunità dalla sgamo (come in **MGS**). Gli esempi appena esposti coprono solo una minima parte dello spettro comportamentale degli NPC. Questi ultimi rilevano anche le alterazioni prodotte dal giocatore all'ambiente intorno a loro. Vetri infranti, tracce di sangue e quant'altro ci si lasci dietro, attirano l'attenzione delle intelligenze artificiali. Spetta poi al giocatore fare buon uso del tutto tendendo trappole o dirottando altrove l'interesse di inopportuni osservatori. Per quanto riguarda le innovazioni apportate alla meccanica di gioco dalla possibilità di usare una visuale in prima persona, vi sia sufficiente sapere che praticamente tutto quanto sopra esposto in materia di intelligenza artificiale ne è strettamente dipendente. Nel corso dello sviluppo di **MGS2**, KCEJ ha bandito un concorso che suonava all'incirca come "metti il tuo nome in **MGS2**". Attraverso la pagina web della softco nipponica, durante i tre mesi precedenti la release del gioco, chiunque poteva inserire il proprio nome, cognome, e gruppo sanguigno in un apposito form. Le informazioni accumulate da Konami sono servite per dare un nome "reale" ad ogni soldato digitale. Questi ultimi indossano infatti una targhetta metallica (dog tag) recante uno dei circa 300 nominativi raccolti. Il giocatore ha la possibilità di recuperarle tutte in cambio di determinati oggetti bonus a fine partita. Per farlo è sufficiente minacciare ogni guarda puntandogli un'arma contro: il primo oggetto che si scrolleranno di dosso sarà proprio il dog tag. Occhio però, non tutte le guardie si lasciano intimorire. Alcune posso addirittura provocare il giocatore sbeffeggiandolo con frasi del tipo "Cosa vorresti fare, uccidermi?" oppure "Forza, spara!". In questi casi sarà necessario trovare il modo di fargli abbassare la cresta…

Infinite sarebbero le cose da dire ed i particolari da sviscerare, ma **MGS2** merita il silenzio stampa (ok, giusto un sussurro). Rivelare il più possibile in questa sede equivale a rovinare il più possibile la sorpresa di chi legge e vivrà sulla propria pelle l'esperienza confezionata da Konami. Sul prossimo numero di **Super Console**, la recensione della versione PAL getterà probabilmente nuova luce su altri aspetti del gioco, ma cercherà di assolvere il suo compito nel rispetto delle volontà di Kojima. In chiusura di questa anteprime non possiamo quindi far altro che rivolgervi un invito: prendete **MGS2** come viene. Mettete da parte le vostre aspettative e preparatevi al peggio. Oppure mettete da parte le vostre aspettative e preparatevi ad essere stupiti.

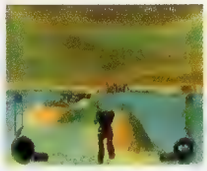
Olga orienta il faro per accecare Snake. L'effetto abbaglio è realistico al punto da far male agli occhi.

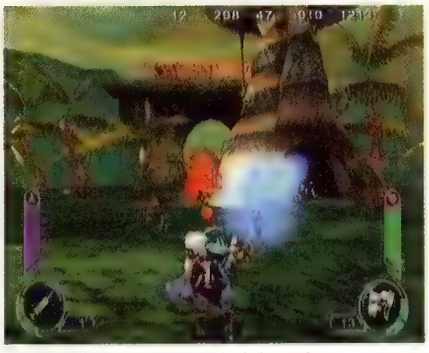
*Eliminare le guardie non è fondamentale in **Metal Gear Solid 2**. Ciònonostante, se dovesse rendersi necessario, è bene farlo con pulizia e discrezionese non si vuole attirare l'attenzione altrui.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INTERPLAY** SVILUPPATORE **DIGITAL MAYHEM** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FEBBRAIO**

Giants: Citizen Kabuto

Uno degli action games più poliedrici per PC sbarca sui litorali sonyci...





I 5.000 poligoni per personaggio della versione PC sono diventati 6.000 su PS2...

***Giants** è prevalentemente un'esperienza da giocare in singolo, però potevano sforzarsi e implementare un multiplayer. Su PC si poteva giocare addirittura online...*

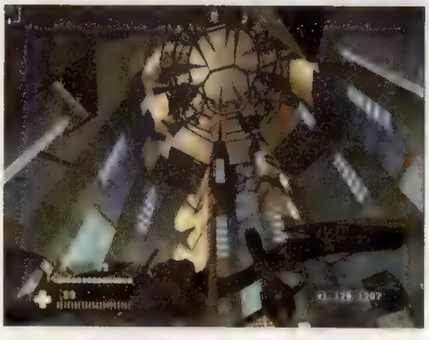
Dopo l'ondata di conversioni da Dreamcast, ecco le prime folate dello tsunami di trasposizioni da PC. Certo, le prime esperienze non sono state granché positive. **Half Life** non ha superato la prova del tempo, rivelando un impianto un po' obsoleto per gli standard attuali, ma fortunatamente stavolta ci troviamo di fronte al porting di un gioco che risale solo a un anno fa, a differenza del "pesante" triennio di esistenza del gioco dei Valve. **Giants: Citizen Kabuto** è un titolo che cerca di miscelare la tipica frenesia FPS con i pruriti strategici in diretta alla **Command & Conquer**. Sembra però che il processo di conversione ridimensionerà di molto l'aspetto tattico-logistico a favore del crivellamento senza rimorsi, e non sappiamo se essere contenti o meno. In effetti **GCK** era grande proprio perché amalgamava due stili di gioco così diversi. Il titolo è ambientato sul planetoide denominato The Island, una sorta di asteroide Alpitour costellato di atolli tropicali, palmeti e oceani incontaminati, in costante transito nello spazio. Qui vivono tre razze: i Meccaryns (o Meccs), che si trovano sul pezzo di roccia perché ingoiati e poi qui "evacuati" da un gigantesco pesce spaziale; le Sea Reapers, delle specie di ninfe fiabesche; e infine c'è il titanico Kabuto, unico esponente della sua razza, che altro non è che il risultato di un esperimento su una Sea Reaper che ha preso una piega completamente sbagliata. In tutti e tre i casi la parola d'ordine è pigliare a calci nel sedere il nemico, ma ognuna delle tre razze lo fa a suo modo. I Meccs sono degli amanti della tecnologia e per le loro campagne di guerra sguainano mitragliatrici, granate, fucili di precisione, missili e governano jetpack e girocotteri. Le Sea Reapers sono ovviamente delle piccole streghe: pur contando su spade e archi, si esprimono al meglio attraverso gli incantesimi, teletrasportandosi, distorcendo il tempo (rallentando i nemici), generando cloni (cioè falsi bersagli) etc. Ma in alcuni frangenti non rinunciano a rimbalzare sulle acque con i loro jet-ski. Kabuto è ovviamente il personaggio più accattivante del gioco, se è vero che gli dà anche il nome. Le sue dimensioni sono simili a quelle di Godzilla e i suoi modi pure. Elenco mosse principali Kabuto: calpestate, gomitate, sederate e lanci di materiale contundente, tipo massi di qualche tonnellata. Dispone persino di una sorta di mossa speciale: una gemma che convoglia i raggi del sole in un unico punto generando spaventosi incendi. Da notare che il gioco si sviluppa esattamente nell'ordine di razze elencato, non vi è alcuna libertà di scelta. In un certo senso le missioni di **Giants** non sono nulla di particolarmente innovativo, ma quando siete nel mezzo della battaglia avete sempre una notevole quantità di iniziative da intraprendere. Intanto, sarete spesso affiancati da squadre di alleati a cui potrete impartire ordini, e dovrete spesso superare dei rapidi mini-giochi nel corso del combattimento. Per esempio nei panni di Delphi, la Sea Reaper che controllerete, dovrete aggiudicarvi delle gare di jet-ski per ottenere un particolare ordigno utile. Alcuni frangenti sono addirittura tipicamente di scorta (di alcuni esserini chiamati Smarties, che ricordano molto i classici alieni "Grigi"), e in generale non passa molto tempo tra un tipo di iniziativa e un'altra, per cui non si rimane mai con le mani in mano. Purtroppo su questo potrebbe pesare, come accennato in apertura, la scarnificazione della componente RTS. Nella versione PC, per esempio, i Meccs assoldavano gli Smarties per fare costruire loro basi, officine, arsenali, perimetri difensivi (Kabuto invece li divorava e basta) e catturavano i Vimps, altri bizzarri alienoidi, per sfamare gli Smarties. Ciò serviva a fornire al vostro personaggio principale nuove postazioni offensive, energia e nuove armi. Tutto questo verrà molto assottigliato su PS2 in termini di varietà decisionale, lasciando molto più spazio all'aspetto distruttivo, anche se non è ancora ben chiaro in che modo. Una gradita novità sarà la possibilità di salvare durante le missioni: con i livelli mastodontici di **Giants**, su PC questa lacuna era motivo di forti lamentele. Brutta sorpresa invece per chi odia ogni forma di censura: bollato come gioco per adulti, il titolo verrà edulcorato, con il sangue trasformato in sciroppo alla menta, Kabuto impossibilitato a incornare i nemici e il topless negato a Delphi! Non la stessa censura di **Twisted Metal Black**, però...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM AUSTIN** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **3 SETTEMBRE**

Turok Evolution

Metal Gear Solid 2 incontra **PC Kid**? Acclaim trasferisce su PlayStation2 uno dei suoi franchise più importanti per Nintendo 64...

Nel multiplayer, nella fase in sella agli pterodattili, il gioco metterà alla prova anche la vostra abilità di piloti, proponendo stretti passaggi in cui infilarsi con coraggio e precisione. Non il solito dogfight in cui si continua a girare all'infinito per cercare di piazzarsi alle spalle dell'avversario, insomma...



*Il team di **Turok Evolution** al gran completo. David Dienstbier è il primo in basso a destra.*

Dei Velociraptor, incredibilmente, erano capaci di pianificare strategie di gruppo.

*"Con l'uscita di **Metal Gear Solid 2** e con altri giochi dotati di intelligenza artificiale evoluta dei nemici, non potevamo rimanere indietro nella creazione degli schemi di pensiero degli avversari del giocatore in un fps...".*

Uno attirava l'attenzione della preda, mentre altri due o tre si eclissavano dietro il fogliame.

"...stavolta volevamo un'interazione molto più sofisticata tra personaggio e ambiente, per questo il rumore che si produce può essere intercettato dagli elementi avversari e metterli in preallarme..."

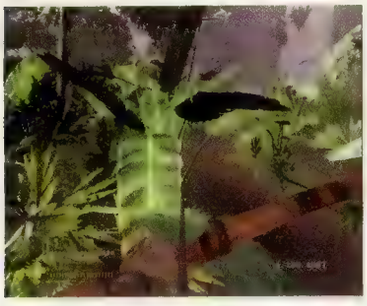
Quando la preda era convinta di trovarsi di fronte a un unico contendente, sbucavano gli altri all'improvviso e avveniva l'imboscata.

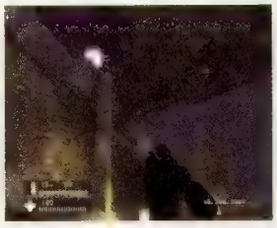
"...dovete cercare di sfruttare le vostre abilità stealth se non volete che i nemici si accorgano di voi, a livello sonoro e visivo..."

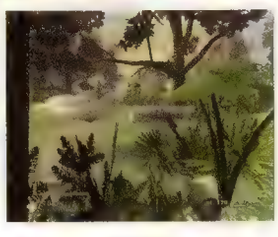
Alla preda, sopraffatta numericamente, non rimaneva che saggiare l'affilatezza dei robusti artigli dei raptor mentre veniva smembrata.

"...sapete chi sono gli oppositori più abili e organizzati? I Velociraptor."

Benvenuti nella nuova generazione. Se è vero che ormai la capacità di instillare la possibilità autonoma di reazione a più situazioni è ciò che più influisce sulla reputazione di uno sviluppatore di videogiochi oggi, allora Acclaim Austin sta cercando di crearsi un pedigree personale decisamente possente. Gli epitaffi (quelli tra virgolette...) riportati poco sopra sono stati pronunciati da David Dienstbier, creative director del progetto **Turok Evolution**, nel meeting londinese che annunciava a tutta Europa come il signore dei dinosauri stesse per passare dal mesozoico all'era quaternaria, videoludicamente parlando. *"La differenza con **MGS2** è che qui avete a che fare con esseri dai sensi molto più sviluppati. Un soldato ben addestrato può affrontare qualsiasi nemico, ma un predatore preistorico sa che c'è il nemico ancora prima di vederlo e se "aggancia il bersaglio" non vorrei essere nei panni del bersaglio...".* Sullo schermo della presentazione si affaccia della fauna rigogliosa. In lontananza, degli arbusti sono come smossi da qualcosa. Ancora movimento, qualcosa si avvicina. Porca miseria, era una semplice scimmia! *"Se i dinosauri possono contare su sensi più dotati, noi piccoli umani possiamo ancora contare sul nostro paio di occhi. Il guaio è che certe visioni sono più terrorizzanti che altro, soprattutto se non si riesce a rielaborare immediatamente ciò che sta per manifestarcisi davanti al naso. Questo senso di terrore, tipico dei film della serie di* Jurassic Park, *è ciò che abbiamo voluto tradurre anche nel gioco. Abbiamo così allestito un ecosistema in cui convivono specie fameliche e specie innocue, in modo da tenere il giocatore sempre sul filo."* Come avrete capito dalle premesse, **Turok Evolution** segna anche una sorta di ritorno al passato almeno dal punto di vista dell'ambientazione. Dopo le incursioni nella fantascienza dell'ultimo capitolo (**Turok 3: Shadow of Oblivion**), e dietro le insistenze di molti fan della saga desiderosi di conoscere il passato del selvaggio Turok, Acclaim Austin ha deciso di allestire una sorta di prequel con il cacciatore di dinosauri al centro di una storia epica tra magia e guerra, con la scenografia delle Lost Lands originarie come sfondo: quindi, vegetali e carne fresca dappertutto... ma anche svariati particolari sul background del personaggio. *"Per qualche motivo, la gente identifica in Turok il nome della saga di videogiochi e mai il personaggio. Per cui abbiamo voluto che venisse approfondita la conoscenza del nostro eroe."* Ma torniamo alla vera novità del gioco: il sofisticato "istinto" dei dinosauri. *"Non solo i dinosauri monitorano aria e terreno alla costante ricerca di prede come voi ma, se attaccati, possono intonare le loro solite strombazzate gutturali per chiedere aiuto a dei consimili. Se il richiamo viene intercettato, potreste essere vicini al linciaggio saurico e con certi artigli potrebbe essere molto problematico cavarsela..."* Ci tiene David a farci







sapere che finiremo con la pancia aperta ma quello che ci fa vedere poco dopo ci consola. *"Ecco cosa potete fare voi al nemico. Una volta che entrerete in possesso di alcune frecce avvelenate potrete bersagliare un cattivo e gustarvi queste conseguenze..."*. Nel gioco, David, armato di arco, conficca una freccia avvelenata nel polpaccio di una sorta di sauropode armato. Il lucertolone subisce il colpo, ma sembra riprendersi. Poco dopo, una prima convulsione, poi gli si piegano le ginocchia, un conato di vomito e la fine, rantolando. Il bello è che avevano appena offerto ai giornalisti dei dolcetti al cioccolato. Il discorso sulle armi esalta David: *"Come in tutti gli FPS più recenti, le armi hanno una doppia funzione, ma il giocatore si deve sforzare per ricordare le due modalità. In* ***Turok Evolution*** *abbiamo voluto rendere la cosa palese visivamente. Per esempio, c'è una pistola che si può trasformare in un fucile di precisione, ma poiché anche nella semplice configurazione 'pistola' l'ottica è comunque visibile* (si è semplicemente piegata su un fianco - ndr)*, il giocatore avrà sempre chiare le due impostazioni dell'ordigno. Ma abbiamo anche armi più evolute..."* e assistiamo alla trasformazione di un'arma in una specie di Sony Aibo che va a infastidire e distrarre una preda. Ma può essere usato come semplice sonda da avanscoperta, giusto per saggiare il terreno. *"La vera novità comunque nell'ambito del combattimento è la possibilità di volare. In alcuni livelli potrete salire in sella a uno pterodattilo e scaricare il vostro arsenale su quanto state sorvolando. Al contempo naturalmente dovrete occuparvi di ciò che vi ronza attorno nell'aria."* Quello che in effetti mancava nella saga. Ma l'evoluzione dell'impianto FPS ha coperto anche gli enigmi? David è perentorio: *"In realtà in* ***Turok Evolution*** *non ci sono veri e propri puzzle. Certo, ci sono frangenti in cui bisogna attivare particolari meccanismi, ma il vero aspetto elucubrativo riguarda il modo stesso di affrontare una situazione di gioco. Il comportamento dei dinosauri è molto sofisticato, l'interattività con lo scenario alta, per cui il vero 'enigma' è intuire la tattica giusta con cui affrontare un dato frangente a seconda della presenza più o meno ingente di nemici e particolari interattivi del paesaggio."* Sembra che stiamo parlando di **Commandos 2**, e invece è uno sparatutto in prima persona. Il fresco esempio di **Metal Gear Solid 2** dovrebbe bastare per rassicurarci; solo il tempo dirà se il paragone è blasfemo. A livello tecnico, è stato ovviamente profuso un grande impegno nella riproduzione dei dinosauri, cosa che fa venire subito in mente il lavoro della Industrial Light & Magic per la saga di *Jurassic Park* al cinema. *"Lo vedete il tipico rimbalzo dei muscoli? Realistico, vero?"* gongola David, mentre un brachiosauro avanza torreggiando sugli alberi di cui si sfama. In realtà si nota molto la condizione generalmente arretrata di tutto l'impianto grafico, ma la versione mostrata è chiaramente in uno stadio... er... primitivo. La pubblicazione è infatti prevista per il 3 settembre 2002 per tutte le piattaforme (PS2, Xbox, GameCube), in tutte le lingue e in tutti gli standard televisivi. A questo punto le domande vertono sulle differenze tra i vari sistemi. *"Io vi dico questo: la PS2 non può fare il bump mapping, ma raffrontando le varie versioni non ve ne accorgerete. Per il resto, vi posso dire che lo sviluppo è iniziato su PC, quindi ci siamo trovati bene con Xbox, ma solo per questa ragione. Uno dei nostri imperativi era produrre versioni assolutamente identiche sui vari sistemi e penso che ci stiamo riuscendo..."* Per il resto, David Dienstbier ci rassicura sulla presenza di un multiplayer fino a quattro giocatori (che comprende dei dogfight in sella agli pterodattili), ma con l'esclusione però di una modalità cooperativa. Troppo macchinosa, secondo Acclaim Austin: meglio affidarsi a se stessi e basta. Per ora non è ancora prevista la copertura del gioco online ma *"ci stiamo pensando"*, ci prende in giro allegramente David.

Oltre agli pterodattili in volo, è possibile guidare dei sauri di terra con tanto di postazione mitragliatrice.

Nella giungla potrete assistere a scene di caccia tra diverse specie, almeno finché non farete girare tutti pestando quel rametto davanti ai piedi...

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SIERRA** SVILUPPATORE **MONOLITH** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **N/A**

No One Lives Forever

Nessuno vive per sempre. Specie se si lancia da un aereo senza paracadute o affronta branchi di squali armato solo di un fucile da sub a elastico...

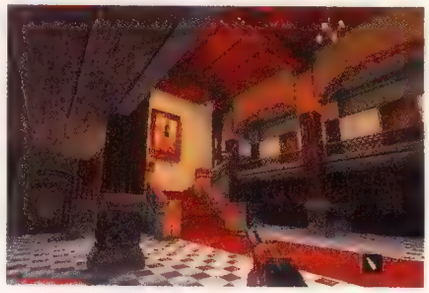
Negli anni sessanta, quando l'emancipazione femminile è ancora agli esordi, essere l'unico membro donna in un'agenzia anti-crimine super segreta composta da soli uomini non dev'essere facile per Kate Archer. Specie se si considera che la suddetta organizzazione, chiamata UNITY, è popolata da nerboruti agenti playboy e dirigenti dai comportamenti decisamente maschilisti. Relegata per anni a compiti di minore rilievo, Kate ottiene finalmente l'occasione di poter dimostrare le proprie abilità quando buona parte delle spie sotto copertura vengono misteriosamente assassinate da una persona nota come Dmitri Volkov, un killer membro dell'organizzazione terroristica HARM. Inizialmente incaricata di proteggere un importante diplomatico statunitense, Kate verrà a scoprire un intricato complotto internazionale portato avanti da una serie di loschi individui. Un complotto che Miss Archer, nome in codice The Operative, dovrà eventualmente sventare.

Nonostante queste seriose premesse, **No One Lives Forever** non consiste in un banale tentativo di trasporre le atmosfere bondiane in un videogioco, quanto in una parodia dei romanzi di Flemming, sulla scia di film quali *Casino Royale* e *Austin Power*. Una spy story al limite dell'assurdo che, alla stregua di **Half Life** e **Red Faction**, è fortemente amalgamata con la sua struttura di gioco. Nonostante l'abbondanza di sequenze di intermezzo, la maggior parte degli eventi sono vissuti in prima persona dal giocatore che si trova spesso a dover affrontare situazioni decisamente bondiane. Può capitare di dover rubare un paracadute ad un'agente nemico dopo essersi lanciati nel vuoto o lanciarsi in un inseguimento lungo piste innevate alla guida di uno spazzaneve. Grazie all'inserimento di numerose gag esilaranti oltre che a spettacolari ed insolite scene d'azione, **No One Lives Forever** non molla mai la sua presa emotiva sul giocatore. Una caratteristica amplificata da un impianto di gioco che non si limita al semplice combattimento, ma che comprende fasi di avventura ed infiltrazioni stealth sullo stile di **Metal Gear Solid**.

A supporto dell'agente Archer vi sono un impressionante numero di armi, dal piccolo revolver alla valigetta lanciarazzi, oltre ad un'infinità di gadget. Camuffati da bigiotteria anni '60, questi apparecchi comprendono accendini lanciafiamme, orecchini grimaldello, rossetti esplosivi e persino barattoli di cipria disintegrante. Quest'ultima viene impiegata per eliminare i cadaveri delle persone uccise in modo che non attirino l'attenzione di guardie e telecamere di sorveglianza. La reattività degli avversari ad eventi insoliti è infatti piuttosto elevata, come del resto la loro intelligenza artificiale. Provocate un rumore insolito o lasciate indizi evidenti del vostro passaggio e vi troverete assaliti da un numero di nemici superiore a quanto potete gestire.

Con l'eccezione della modalità multigiocatore, la versione PS2 di **No One Lives Forever** comprende ogni elemento della sua controparte PC. Il controllo del personaggio avviene tramite l'uso combinato dei due stick analogici, affiancati da un sistema di puntamento automatico che consente di agganciare differenti parti del corpo delle proprie vittime. Alle quindici missioni originarie ne sono state aggiunte due inedite ambientate nel periodo dell'adolescenza di Miss Archer, quando praticava ancora l'arte del furto. Nella prima bisogna aggirarsi tra le strade di Londra borseggiando gli ignari passanti mentre nella seconda l'obbiettivo è l'apertura di due casseforti nascoste all'interno di un pub.

Se la conversione del motore grafico Lithtech su PS2 si dimostrerà sufficientemente ottimale da non compromettere eccessivamente prestazioni e qualità delle texture, **No One Lives Forever** potrebbe assicurarsi parecchi proseliti anche al di fuori della cerchia degli appassionati di FPS. Maggiori dettagli nell'ormai imminente recensione del gioco.



Le missioni in cui è coinvolta l'agente Archer la porteranno in svariate località tipiche dei film di spionaggio quali la Germania dell'Est, il Marocco e le Alpi.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **PITBULL SYNDICATE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **MARZO**

Test Drive Overdrive

Sette. No, dieci. Nemmeno, forse tredici. Ma quanti episodi di **Test Drive** sono usciti, fra spin-off e seguiti ufficiali, dal 1987 ad oggi?

Alcuni avversari si rivelano più ostici di altri e non esitano minimamente a spingere l'auto del giocatore contro le vetture che procedono nell'altro senso di marcia…

La riproduzione di San Francisco, Londra, Tokyo e Monte-Carlo sembra buona. Appare in particolar modo curata la metropoli californiana: chiunque sia stato nella città dei 49ers non faticherà a riconoscere la zona di Fisherman's Wharf e l'Embarcadero.

La presentazione dell'ultimo capitolo della saga di **Test Drive** all'E3 dell'anno scorso aveva lasciato parecchie perplessità ai visitatori della fiera losangelina: nonostante gli sforzi di Pitbull Syndicate, già autori di diversi episodi della serie, una realizzazione tecnica traballante e vari problemi nel controllo delle quattroruote rafforzavano la sensazione che il franchise avesse perso totalmente la propria identità nel corso degli anni. Con l'avvicinarsi della data di uscita il titolo in questione, ribattezzato ora ufficialmente **Test Drive Overdrive**, sembra però aver beneficiato di diversi miglioramenti e, sebbene lontano dai fasti del solito **GT3 A-Spec**, il racing game Infogrames potrebbe rivelarsi a marzo una gradita sorpresa per tutti gli utenti PS2.

Questi sette mesi sono infatti serviti agli sviluppatori per dare innanzitutto una bella spolverata al comparto estetico del gioco: il frame rate appare ora discreto, anche se non mancano fastidiosi rallentamenti nelle fasi più concitate, e il motore sembra in grado di gestire un numero particolarmente elevato di poligoni. Molta enfasi è stata infatti riposta dalla software house britannica nella creazione degli ambienti di gioco, incentrati, come accaduto più volte in passato, su scenari già noti agli appassionati del genere automobilistico: **Test Drive Overdrive** propone le tre metropoli di Londra, San Francisco e Tokyo, nonché l'immancabile Principato di Monaco. Pur non raggiungendo il dettaglio maniacale di **The Getaway** o del già citato capolavoro di Polyphony, il lavoro dei grafici di Pitbull Syndicate merita un elogio: i monumenti e gli edifici più famosi delle quattro locazioni sono facilmente riconoscibili, così come i numerosi negozi che costeggiano le strade su cui si troverà a correre il giocatore. In particolare, la build visionata da **Super Console** conteneva un paio di tracciati (dei 16 che dovrebbero fare la propria comparsa nella versione finale), ambientati a Frisco e nella capitale inglese: la rappresentazione di Big Ben, Buckingham Palace, Golden Gate e palazzi noti ai più é lodevole, così come quella della zona di Marina, sicuramente uno dei quartieri più affascinanti della città californiana.

Discreti anche i modelli delle quattroruote, anche se non siamo agli apici della categoria. Il garage offerto dal titolo Infogrames propone 25 bolidi dalle caratteristiche piuttosto differenti. Si parte dalle inflazionate Impreza, Skyline ed Elise per arrivare a una serie di muscle car davvero intriganti: i nomi sono abbastanza prevedibili anche in questo caso (Camaro, Mustang e la Shelby Cobra, vera protagonista di *Gone in 60 Seconds*), ma la varietà di mezzi a disposizione è un punto a favore della software house inglese. Ovviamente il comportamento delle vetture varia sensibilmente, ma l'impostazione del titolo, decisamente arcade, pone comunque l'enfasi sulla velocità e sulla spettacolarità dell'azione piuttosto che sul realismo della stessa: quindi se nella vita reale il passaggio da una Dodge Viper GTS a una Corvette di trent'anni fa provocherebbe qualche grattacapo a qualsiasi pilota, in **Test Drive Overdrive** tutto scorre via liscio come l'olio. La preoccupazione maggiore per l'utente proviene quindi dagli avversari controllati dalla CPU: ognuno di essi possiede uno stile di guida particolare e, come avviene ad esempio in **SSX Tricky**, ogni personaggio vanta particolari amicizie/rivalità con il resto del gruppo. Infogrames promette inoltre uno story mode (assente in questa versione del gioco) con una trama in grado di sfruttare la caratterizzazione dei piloti e incentrata sul mondo delle corse illegali: nonostante le interessanti premesse, è lecito aspettarsi una modalità non particolarmente complessa, paragonabile a quella analoga di **WWF Smackdown! Just Bring It**, ad esempio. Un altro ostacolo per il giocatore è rappresentato dal traffico che intasa regolarmente tutte le locazioni sopracitate. Anche in questo caso è comunque evidente come la preoccupazione maggiore dei game designer di Pitbull Syndicate sia quella di far "scorrere" il gioco senza troppi momenti morti: le auto che vagano per le strade virtuali di **Test Drive Overdrive** sono assai meno pericolose delle loro controparti in **Burnout**, e la presenza di pedoni che scappano terrorizzati e di oggetti da investire a piena velocità ai margini dell'asfalto conferiscono al gioco un look hollywoodiano che farebbe la gioia di Martin Edmonson e soci. E pensare che questa serie era nata quasi quindici anni fa con lo scopo di fornire ai possessori di C64 un simulatore automobilistico incentrato sul realismo…

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **CLIMAX BRIGHTON** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

Race of Champions

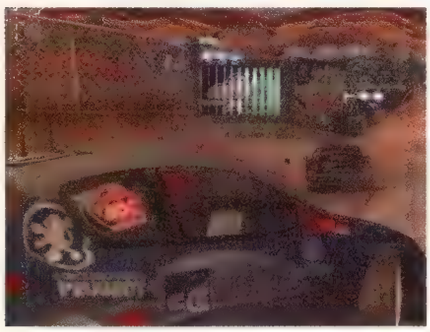
Dopo skateboard, BMX, snowboard e surf, Activision ritorna alle discipline sportive più convenzionali proponendo all'utenza Sony l'ennesimo gioco di rally.

Il motore proprietario Dyne si occupa, fra le alre cose, dei movimenti di pilota e navigatore nell'abitacolo, in modo tal che non sembrino due crash test dummies infilati nella vettura tanto per far scena.

"Qui non piove praticamente mai. Arriviamo noi per la Race of Champions e per presentare il nostro gioco, e si scatena un acquazzone infernale per due giorni filati". Tony Beckwith, managing director di Climax Brighton, non è esattamente soddisfatto delle condizioni climatiche di Gran Canaria a inizio dicembre, periodo dell'anno in cui si disputa la Carrera de Campeones, happening finale del campionato mondiale di rally, a base di bolidi da 300 e passa cavalli, belle donne e (abitualmente) sole. Il disappunto di Tony ha diverse ragion d'essere: in primis, la software house britannica ha scelto quest'occasione per presentare alla stampa un progetto multipiattaforma a cui sta lavorando alacremente da moltissimi mesi e il maltempo complica notevolmente le cose, visto che l'isoletta è raggiungibile solo via aereo. Secondo, ancora più importante, la tregiorni spagnola dovrebbe costituire una ghiotta occasione per gli sviluppatori di Climax per toccare con mano i bolidi su cui stanno incentrando il loro progetto motoristico. E lavorare sotto il diluvio non è proprio il massimo… *"Onestamente non capisco"* commenta sarcasticamente Tony. *"Ogni volta che leggo un'intervista a qualche team che sta realizzando un gioco di rally, sento che hanno provato tutte le macchine, visionato tutti i tracciati, sperimentato tutti i settaggi… Detto inter nos lo trovo impossibile. Per quanto riguarda i veicoli di* ***Race of Champions****, abbiamo dovuto lavorare molto sui dati che ci hanno fornito le case automobilistiche, potendo testare nei mesi passati giusto un paio di veicoli. E' per questo che speravamo di mettere insieme un po' di materiale in questi giorni. Il problema è che questa gara c'è solo una volta all'anno e se si mette pure a piovere…"*. Per fortuna degli sviluppatori d'oltremanica, la Race of Champions, pur fornendo il proprio nome al gioco, non è l'unica competizione presente nel titolo Activision. *"Non abbiamo i diritti del campionato del mondo WRC, che, come sapete, sono in mano a SCEE"* spiega Tony. *"Ma non è un problema, perché il nostro vuole essere un gioco incentrato sul divertimento e non sul realismo più esasperato. Il fatto di aver potuto creare i tracciati da zero ci ha permesso di privilegiare la giocabilità, visto che non abbiamo dovuto sottostare a nessuna regola o limitazione. Abbiamo quindi inserito tutti quegli elementi in grado di far pompare adrenalina nel giocatore, dai salti enormi ai curvoni parabolici. L'unica eccezione è costituita dal circuito della Carrera de Campeones, ma è una gara atipica, con due corsie quasi parallele e non ha molto a che spartire con le altre prove del campionato rally"*.

Che **Race of Champions** vada in una direzione completamente opposta a quella di **WRC** di Evolution Studios o del prossimo episodio di **Colin McRae Rally** è evidente già dopo un paio di partite: l'impronta arcade voluta dai game designer britannici denota pesanti influenze da parte della serie **Sega Rally**. E in Climax non si vergognano certo di ammetterlo… *"**Sega Rally** è senza dubbio uno dei nostri titoli preferiti. Ma siamo anche dei grossi fan di **Colin McRae**, ovviamente, e di due titoli che vengono spesso ingiustamente sottovalutati, **V-**

Le ambientazioni di ***Race of Champions*** *evidenziano la natura arcade del gioco: numerosi sono gli elementi, come cartelloni pubblicitari in movimento o megascreen giganti, in grado di rendere più "dinamici" i fondali*



Nel titolo Activision il copilota non si limita a fornire indicazioni sul tracciato, ma interagisce col giocatore, complimentandosi nei passaggi più azzeccati o inveendo come uno scaricatore di porto in caso di incidente.

Rally *e* ***Screamer Rally****". Nonostante l'approccio poco simulativo, parecchia cura è stata riposta nella realizzazione dei veicoli: secondo una ricerca di mercato svolta da Activision prendendo come campione un numero piuttosto cospicuo di videogiocatori, il requisito numero uno per un titolo di rally è la somiglianza delle quattroruote con le loro controparti reali. I modelli 3D delle auto presenti nel gioco meritano in effetti un elogio per quantità e qualità. Nel primo caso perché le vetture disponibili sono oltre 20 e la gamma di mezzi a disposizione ha uno spettro davvero ampio: si parte dalle "attuali" Peugeot 206 e Seat Cordoba WRC per arrivare a classici come la Toyota Celica o la mitica Lancia Stratos, toccando modelli visti poche volte in questo genere videoludico come la Porsche 911 o la Saab 9000 4x4 (che coi suoi 540 cavalli è realmente una delle vetture utilizzate nella Race of Champions). La qualità è assicurata dal motore proprietario Dyne, un tool studiato diversi mesi or sono per gestire il comportamento della quattroruote a seconda della superficie stradale e della carrozzeria del veicolo in caso di incidenti. "In* ***WRC*** *i danni ci sono" spiega ancora Tony "ma per rovinare l'auto bisogna fare una gran fatica. In* ***Race of Champions*** *invece, pur essendo un titolo arcade a differenza di quello di Evolution, le macchine possono essere sottoposte ad ogni tipo di abuso. Dopo una serie di incidenti vedrete le portiere barcollare per poi staccarsi definitivamente dal telaio, la carrozzeria piegata realisticamente, i vetri rotti, le ruote esplose... addirittura il motore in fiamme! E, inutile dirlo, ognuno di questi danni avrà conseguenze deleterie sul comportamento del mezzo".*

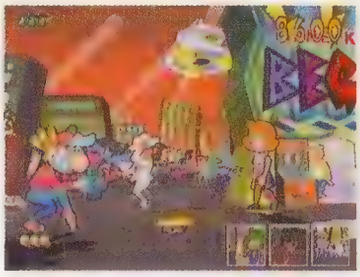
Gli sviluppatori britannici stanno anche lavorando alacremente sulle modalità di gioco, al fine di rendere il proprio titolo il più vario possibile: accanto al Rally Cross, con quattro veicoli che si prendono a sportellate sui circuiti ideati da Climax, figurano fra le altre le modalità Hill Climb, con una gara su un tracciato montano costeggiato da un burrone (per eliminare in maniera efficace la concorrenza), Elimination, dove ad ogni checkpoint la vettura in ultima posizione viene automaticamente radiata dalla gara, e Follow the Leader, in cui ad ogni pilota viene assegnata una barra d'energia che decresce ogni qualvolta la sua auto non è in testa alla gara (ovviamente con la barra a zero il pilota viene eliminato). Il multiplayer è assicurato dal classico split-screen, anche se il numero massimo di giocatori è limitato a due, a differenza delle versioni GameCube e Xbox, dove la cifra raddoppia. Interrogato sull'argomento, Tony risponde *"Ci sono diverse ragioni per questa scelta. La più ovvia è che il numero di utenti PlayStation2 con un multi-tap è molto basso, mentre le altre piattaforme permettono di collegare quattro pad direttamente alla console. La seconda è che abbiamo inserito un gran numero di effetti nella versione per la console Sony e non so se saremmo riusciti ad avere un frame rate accettabile con un doppio split-screen. Ma vi posso assicurare che anche così, il gioco è estremamente divertente"*. Una conferma o una smentita definitiva alle dichiarazioni di Climax potrà probabilmente arrivare solo fra qualche mese: la versione alpha visionata da **Super Console**, infatti, era ancora ad uno stadio primordiale e il numero elevato di bug, con diversi crolli del frame rate, impediva di giudicare in maniera serena l'operato della softco di **Stunt Driver**. Maggiori approfondimenti nei prossimi mesi.

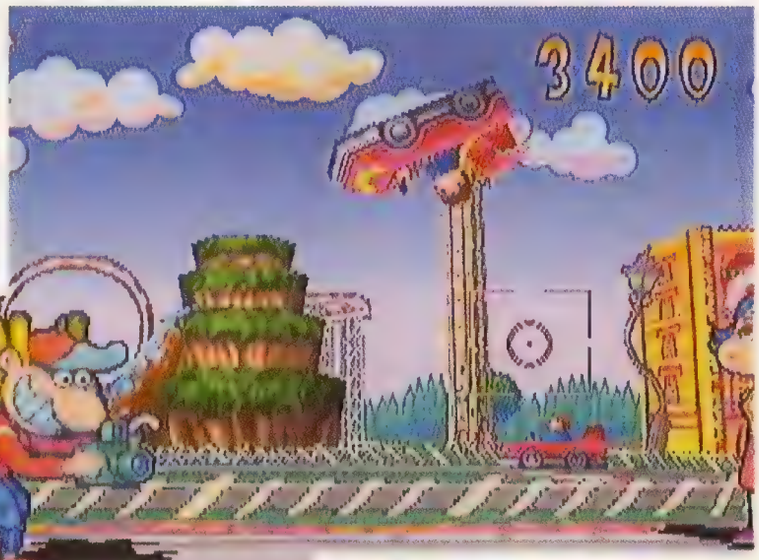
HARD-STORE
Megastore Videogames e accessori import
Vendita x corrispondenza e all'ingrosso:
H.S. Distribuzione snc - Via Trento, 6 - Salorno (BZ)
Tel. 0471/884490-883137 Fax 0471/883878
il piu' forntiro online store visitaci su internet!
Telecomando SONY Disponibile
Listino rivenditori disponibile
WWW.HARDSTORE.COM
Il primo MEGASTORE ONLINE dove puoi trovare l'impossibile per ogni console e offerte pazzesche
ARZ DATEL ITALIANE SEMPRE DISPONIBILI!!
Playstation2 + NEO2 lire 680.000 IVATE
DVD REGION X lire 69.000 ivate
Nuovi prodotti in arrivo...
Tastiera USB Datel per PS2... Ideale per Unreal e per internet
ChaCha contr. DC
Memorycard 16Mb Datel Utilizzabile anche con i chip NEO2 e ORIGACHIP!! Incluso Bootdisk
Scheda Alimentazione Playstation2 JAP
X-Port DATEL
Permette di utilizzare il PC come una grandissima Memorycard. Interfaccia USB.
Lire 99.000
Volante GT Force
Il primo volante con force feedback per una console
SISTEMI COPYALL
I sistemi copyall permettono di copiare qualsiasi CD "senza l'uso del computer"! Infatti acquistando la scheda copy all, un masterizzatore IDE o SCSI e un lettore CD sarete subito pronti per copiare CD senza l'obbligo di investire in un PC completo. I sistemi sono comunque collegabili a PC.
SISTEMA IDE 8x
Lettore CD 50x ide Mast.Samsung 8x
£. 700.000
SISTEMA SCSI 8x
lettore Plextor 40x Mast. Waltec 12x
£. 1.149.000
PUOI PAGARE ANCHE A RATE!
Es. 12 rate da 90.200 ivate. In pratica i sistemi si "pagano" da soli se sfruttati a dovere!
A CHI PUO' SERVIRE?
CHI NON HA IL COMPUTER e vuole un sistema a basso costo per copiare CD, CHI HA IL COMPUTER ma vuole un sistema comodo, magari utilizzabile vicino al divano mentre si guarda un film, e che non occupi il computer. Inoltre la comodità di premere un solo bottone per far partire il sistema lo rende insostituibile!!! prova per credere...
DREAMCAST AREA
Lettore MP3 x Dreamcast
Direttamente dalla BLAZE uno dei più avanzati kit MP3 per Dreamcast:
1- Comprende 100 canzoni MP3 da ascoltare subito e veramente belle (dance - pop)
2- Permette di leggere MP3 da qualsiasi CD
3- Permette di scaricare i file da Internet
TUTTO A SOLE 79.000 IVATE
CODE CABLE x DREAMCAST
permette di interfacciare via porta seriale il DREAMCAST al PC.
LIRE 120.000 IVATE
DreamConnection 2in1
Permette di collegare mouse e tastiere PC al Dreamcast. Indispensabile con QUAKE III Arena! Per il prezzo controlla ONLINE o telefona!
DreamConnection 4in1
Permette di collegare Joypad PSX e Saturn e tastiere PC al Dreamcast. Supporta anche le VMS. Prezzo sul sito o tel.
MemoryCard DC a basso costo
In arrivo memorycard da 1, 2 e 4 Mb affidabilissime e a costo veramente contenuto
RIPARIAMO CONSOLE PS2-PS1-DC
Servizio in TUTTA Italia, telefonaci!
Monitor LCD per PSone
permette di collegare anche altre sorgenti video come ad esempio Telecamere, PS2, Dreamcast...
TUTTO AL SUPER PREZZO DI LIRE 249.000 IVATE
CDR INTENSO
con fondo nero come PSX. Inoltre disponibili PRINCO!
VERBATIM Metal Azo 16x a partire da 1.350 lire IVATE! Vedo assortimento
Modifiche universali (con istruzioni e foto) maggiori info sul nostro sito.
ORIGACHIP PS2
www.origachip.com
Masterizzatore DVDR Pioneer A05 Disponibile!
BLAZE DC-X Disponibile
Permette di installare un chip, DCX fa partire anche i giochi che di normale non vanno con la fuzzatore.
Modchip per Dreamcast semplicissimo da montare solo 4 fili, anche lo stesso
PlayStation 2 Modchip NEW!
Modchip PSX Stealth da lire 5.000 IVATE
ONECHIP v.1.0
Il primo chip per PSONE che permette la lettura di giochi IMPORT senza bootdisk!
Solo 7.000 IVATE!

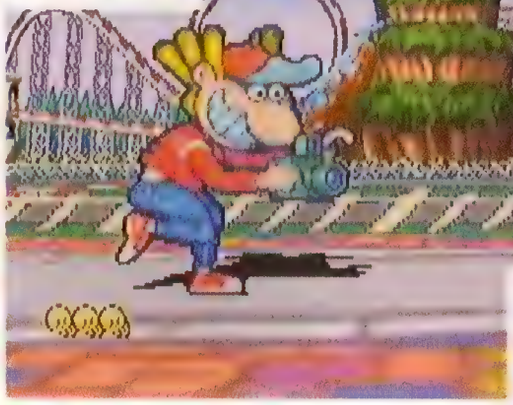
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **JVC** SVILUPPATORE **IREM** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **INIZIO 2002**

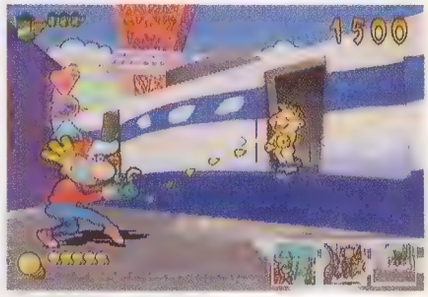
Polaroid Pete

Se non è un gioco nipponico questo...









Il gioco è completamente incentrato sul senso di stupore, come in questo frangente, er...

L'unica novità rispetto all'originale è la possibilità di zoomare, per meglio identificare una "situazione".

Quasi dimenticavamo: il gioco si chiama così perché è completamente sponsorizzato dalla nota marca di macchine fotografiche. Meglio di un wassup di Budweiser...

Ci sono cose che non dovrebbero succedere. E che sono ancora peggio quando non te le aspetti. Semplicemente, abbiamo perfettamente vivido il ricordo di quando vedemmo **Photograph Boy** sul leggendario PC-Engine di NEC tipo sette anni fa. Che risate, che splendido esempio di deficienza giapponese... che longevità limitata. Episodio finito. Cassetto della memoria sigillato. Novembre 2001: arriva un CD con la scritta **Polaroid Pete**. Per un attimo ci è sembrato di sentire un fremito nella cassettiera Ikea in cui si è ormai trasformato il nostro cervello. Poi la rivelazione: **Photograph Boy** era tornato, dopo tutti questi anni, completamente inaspettato e sotto false spoglie. **Polaroid Pete** non è nient'altro che **Photograph Boy 2**! E via con nuove risate, cavalloni di deficienza giapponese che si riversano su chi gioca e... la solita longevità limitata. In poche parole non è cambiato nulla, ma è stato come partecipare a una trasmissione di Maria de Filippi: commozione e lacrime... completamente finte. Il paparazzo più famoso della storia dei videogiochi (?) è insomma tornato, beneficiando di una grafica in 3D che in realtà è solo cosmetica e completamente antifunzionale. Il gioco scorre come una striscia bidimensionale esattamente come nell'originale ed è una passerella di citazioni e stereotipi di situazioni imbarazzanti/esilaranti. Voi siete un paparazzo a cui, vista la natura dello scenario, è concesso giusto avanzare, indietreggiare e spiccare un balzello per evitare alcuni ostacoli. Il vostro scopo è "essere sulla notizia", ovvero piazzare il mirino che rappresenta l'obbiettivo della vostra macchina fotografica su un episodio sensibile dello scenario, nel pieno climax della vicenda (su Nintendo 64 hanno costruito su un impianto simile un gioco ispirato ai Pokémon). Ovviamente, con un concept così rudimentale non ci si poteva non sbizzarrire con le situazioni, ed essendo la matrice giapponese dovreste esservi già tranquillizzati: è un calderone di demenzialità che solo dei nipponici potevano isolare così bene. Partiamo con la carrellata: un cameriere con una vassoio pieno sta per essere incrociato da una tipa in skate. Voi dovete immortalare lo scontro. Salendo i gradini della demenzialità, si passa per una giostra in cui un cavallo è montato al contrario. Da impressionare sulla vostra pellicola a tutti i costi. Sterzando verso la "cultura", ecco presentarsi all'improvviso Godzilla sullo sfondo. Sarà meglio fotografare lui e la devastazione successiva (e anche quando calpesta un clown col suo piedone). Ma eccoci finiti in uno scenario alla *X-Files*: un ectoplasma, un disco volante, uno zombie che viene catturato da una istantanea è pane per la curiosità morbosa dei lettori, clic! E si continua così, con situazioni che la gente non osa nemmeno nominare, ma che agli occhi di un giapponese sembrano praticamente la struttura portante di un ecosistema: quello della civiltà odierna. Da sottolineare che l'opera di localizzazione europea si limita alla lingua (inglese): alcuni personaggi ed elementi tipici della cultura giapponese verranno sicuramente fraintesi. Ma non dovreste sbagliarvi a identificare dei doppioni di Terminator (progressivamente scarnificato dai vostri clic) e Michael Jackson (in pieno moonwalking). Più la situazione è bizzarra o difficile da inquadrare (a causa della velocità o delle ridotte dimensioni del "bersaglio") più scatti (e punti) si guadagnano. Se si esauriscono gli scatti, non è detto che il gioco finisca. Il game over è infatti legato alla quantità di punti: se si raggiunge la quota prefissata si può andare avanti anche senza essere arrivati in fondo allo scenario corrente. Alcuni oggetti vengono lanciati come proiettili verso Polaroid Pete in mondo da farlo rimanere stranito per qualche secondo e impossibilitato a fare foto. Questi "ordigni" sono tutti contestualizzati nel loro scenario: al luna park verrete minacciati da singoli birilli rimbalzanti, nel cimitero da fuochi fatui fluttuanti e così via. Per foto particolarmente azzeccate il gioco può anche gratificarvi di power-up come un'invulnerabilità temporanea, una rinnovata velocità e altre amenità. In poche parole, l'incubo è tornato...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **1Q 2002**

Dragon Rage

Nel tentativo di variare la sua monotona line-up, 3DO trae ispirazione da un classico del passato.

Quelli che vedete nella foto non sono asteroidi o macigni, bensì i resti del banchetto di Cael a base di orchi.

Sacrificando le mucche sacre ai templi, Cael amplifica il potere distruttivo dei suoi incantesimi.

Chi ha iniziato la propria "carriera" videoludica tra i primi esemplari di personal ed home computer si ricorderà sicuramente il singolare simulatore di volo poligonale di SSI, materializzazione dei sogni di ogni appassionato di Dungeons & Dragons. Progetto ambizioso per i tempi in cui fu concepito, **Dragon Strike** proiettava il giocatore in sella a draghi volanti con i quali doveva ingaggiare battaglie contro formazioni nemiche a colpi di artigli oltre che vari tipi di soffi letali. A dodici anni di distanza, 3DO ripropone su PS2 il medesimo concetto di gioco, riproponendolo in chiave più arcade. Più che una simulazione di drago, **Dragon Rage** è definibile come uno sparatutto inspessito con l'aggiunta di elementi simulativi ed RPG. Anziché cavalcare il leggendario rettile volante, il giocatore ne impersona un giovane esemplare di nome Cael la cui missione consiste nel liberare la sua razza dal giogo degli orchi.

Nell'ideare il sistema di controllo, il team capeggiato da Kudo Tsunoda (**Army Men Air Attack**) ha ritenuto opportuno dare la priorità all'immediatezza, limitando l'elemento simulativo all'impiego di comandi "avionici" facilitati per direzionare il proprio rettile alato. Per alleggerire ulteriormente il compito del giocatore, manovre complesse quali volo a punto fisso, looping, avvitamento e cambio rapido di direzione sono subordinate alla semplice pressione di un pulsante. Automatizzate anche le azioni offensive che vengono indirizzate da un'efficace sistema di puntamento verso l'avversario più vicino. I soffi magici generati dalle fauci di Cael sono legati agli elementi di fuoco, acqua, aria e terra che determinano il tipo di effetto creato. Si possono inondare i nemici di fiamme, congelarli con blocchi di ghiaccio, fulminarli con lampi oppure scioglierli con getti d'acido. Quando non è usata per infliggere sofferenza alle legioni orchesche, la magia può essere sfruttata per potenziare Cael irrobustendolo o incrementando notevolmente la sua velocità. L'impiego degli incantesimi consuma mana che viene rigenerata cibandosi degli orchi catturati con i propri artigli. Il recupero dell'energia vitale richiede invece il consumo di animali quali pecore, maiali o mucche. Il team di Tsunoda ha dotato i nemici di un particolare algoritmo di intelligenza artificiale che li porta ad agire differentemente a seconda dell'esito della battaglia. All'apparire di Cael attaccano inizialmente in massa per poi disperdersi quando subiscono troppe perdite, specie tra i comandanti.

Come in buona parte dei titoli d'azione di 3DO, anche in **Dragon Rage** è stata inserita una serie di modalità multigiocatore. Particolarmente apprezzabile la decisione, sfortunatamente sempre più rara, di offrire la possibilità a due giocatori di affrontare lo story mode in cooperativa. Caratteristica che esalta gli elementi strategici insisti nella struttura di gioco permettendo di pianificare attacchi sincronizzati contro le unità nemiche o offrirsi copertura reciproca. Non mancano i versus mode quali il classico deathmatch e una singolare caccia alle uova.

A giudicare dalla beta provata da **Super Console**, l'elemento meno curato di **Dragon Rage** è il comparto grafico, afflitto da una carenza tecnica a dir poco sconvolgente. Con l'eccezione di Caen, le cui animazioni dimostrano il lavoro di ricerca cinematografica effettuato dagli sviluppatori, tutte le creature presenti nel gioco sono realizzate con una manciata di poligoni ricoperti da texture mediocri. Lo stesso vale per le ambientazioni la cui pochezza morfologica rende noiosa la loro esplorazione, oltre ad offrire pochi punti di riferimento al giocatore. A conti fatti non ci resta che sperare in una miracolosa revisione del codice da parte del team di Tsunoda, altrimenti ci troveremo di fronte all'ennesimo titolo mediocre targato 3DO.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE TOKYO** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **MARZO**

Genso Suikoden III

Il numero di RPG attualmente disponibili su PlayStation2 è sorprendentemente basso, ma i progetti interessanti all'orizzonte non mancano certo, a cominciare dal terzo episodio della sottovalutata serie **Genso Suikoden**...

Presentato in forma giocabile all'ultimo Tokyo Game Show, **Genso Suikoden III** non ha attirato le medesime torme di appassionati di **Xenogears Episode 1** o **Grandia Xtreme** (giusto per fare un paio di esempi), complice anche il fatto che lo stand Konami strabordava di titoli, molti dei quali caratterizzati di un appeal decisamente superiore, a cominciare dal "solito" **Metal Gear Solid 2**. Ma come ben sanno coloro che hanno avuto la fortuna di cimentarsi con i primi due episodi di **Genso Suikoden**, la saga di Yoshitaka Murayama vanta numerosi pregi e non è azzardato affermare che anche questo terzo capitolo riuscirà con ogni probabilità a conquistarsi una discreta schiera di fan, almeno nel Paese del Sol Levante. Poiché Konami appare ancora piuttosto omertosa sui dettagli di gioco, **Super Console** ha deciso di volare nella capitale nipponica e fare quattro chiacchiere proprio con il producer del gioco, Murayama-san. Ecco quanto è emerso...

Super Console: Da un'occhiata fugace il primo cambiamento evidente in *Genso Suikoden III* rispetto ai suoi predecessori sta nello spostamento da 2D a 3D. Il passaggio dalla grafica bidimensionale a quella poligonale comporterà vantaggi dal punto di vista del gameplay oppure costituirà un "semplice" adeguamento alle caratteristiche tecniche di PS2?
Yoshitaka Murayama: In termini di giocabilità e sistema di controllo, il titolo non cambierà molto. Il nostro obiettivo primario è comunque quello di mettere l'utente nelle migliori condizioni possibili per godere appieno del gioco e vogliamo che il tutto scorra via in maniera fluida. Per fare un esempio pratico, se il giocatore vuole spostarsi a destra deve poterlo fare in un istante, proprio come avrebbe fatto coi "vecchi" **Suikoden**. Strutturalmente questo terzo episodio è simile ai suoi predecessori e posso quindi affermare che sia cambiato poco sotto il profilo della giocabilità. Ma se parliamo della grafica il passaggio ai poligoni ci ha permesso di lavorare molto sulle inquadrature: desidero che il giocatore abbia la possibilità di vedere una parte molto ampia del paesaggio, osservando ad esempio anche gli oggetti nelle zone più lontane, cosa che era quasi impossibile da fare lavorando in 2D.

> "**Genso Suikoden III** contiene moltissimi personaggi le cui emozioni cambiano costantemente nel corso del gioco e credo che un designer donna riesca a far trasparire queste emozioni, come gioia o dolore, nei personaggi in manera più efficace"

SC: Avremo quindi locazioni ruotabili a piacere in *Genso Suikoden III*?
YM: Non proprio. Il sistema di inquadrature si basa su angolazioni prefissate ed è realizzato in modo tale che la telecamera segua sempre il personaggio nel modo più chiaro per l'utente. Per fare un esempio, coi tasti dorsali è possibile farlo correre verso l'orizzonte e la telecamera lo seguirà piazzandosi alle spalle. In generale l'inquadratura passa sempre alle spalle dei protagonisti in caso di incontri con altri personaggi.

SC: Il sistema di gestione delle battaglie presenterà novità di rilievo rispetto al passato? Quanti saranno i personaggi coinvolti contemporaneamente in ogni scontro, per quanto riguarda il party del giocatore?
YM: La modifica più importante riguarda il fatto che la telecamera può cambiare angolazione per mostrare al giocatore lo scenario di battaglia in maniera efficace. Questo provoca ripercussioni anche sulla giocabilità. In **Suikoden II** quando un giocatore doveva combattere contro un mostro, si vedeva il personaggio che si spostava dalla propria posizione, colpiva il mostro e tornava al punto di partenza. Il tutto era molto limitato. In questo episodio invece l'ambiente è tridimensionale, quindi la posizione dei personaggi nello scontro assume un'importanza primaria e permette, ad esempio, di attaccare un nemico contemporaneamente con due personaggi del proprio party. E' possibile infatti dividere i sei componenti del party in tre gruppi da due e farli attaccare contemporaneamente, unendo, tanto per fare un esempio, le caratteristiche peculiari di un guerriero e di un mago. Ma non è finita qui. Un guerriero può anche saltare in groppa a un cavallo e diventare così ancora più forte: è una cosa che è stata sfruttata poco in passato da altri RPG e ci tenevo ad implementarla.

SC: La brillante caratterizzazione grafica dei personaggi ha sempre costituito un punto di forza per la serie *Suikoden*. Sarà possibile ripeterla anche con la grafica poligonale, raggiungendo livelli comparabili a quelli ottenuti con la grafica 2D nelle edizioni precedenti?
YM: Penso di sì, anche se questo comporta una mole di lavoro enorme. Realizzare un gioco in 3D richiede molto tempo e uno staff assai cospicuo, ma lascia anche parecchia libertà nel design.

SC: Del character design si è occupata Junko Kawano?
YM: Junko Kawano (*che ha al proprio attivo anche il design di **Shadow of Memories** - ndr*) aveva curato la parte grafica del primo **Genso Suikoden**, ma per il terzo episodio ci affideremo nuovamente a Fumi Ishikawa, che ha curato il character design di **Genso Suikoden II**.

SC: La scelta di affidare questo compito ancora una volta a un designer donna è quantomeno inusuale in un'industria come quella videoludica...
YM: La cosa importante dal mio punto di vista è che un character designer riesca a realizzare un gran numero di personaggi senza essere ripetitivo, e garantendo loro una buona varietà. Il fatto che sia uomo o donna m'importa poco. Ma devo anche aggiungere onestamente che **Genso Suikoden III** contiene moltissimi personaggi le cui emozioni cambiano costantemente nel corso del gioco e credo che un designer donna riesca a far trasparire queste emozioni, come gioia o dolore, nei personaggi in manera più efficace.

SC: La storia del terzo episodio di *Suikoden* è ancora ispirata all'omonima leggenda cinese?
YM: Il primo **Genso Suikoden** era basato interamente sulla leggenda cinese, ma per questo terzo capitolo, così com'era accaduto per il secondo, abbiamo scelto di lasciare solo qualche riferimento salturario alla storia iniziale. La scelta di avere 108 personaggi, per esempio, si rifà alla leggenda originale. E alcuni personaggi d'etnia asiatica sono stati pesantemente ispirati dalla stessa leggenda.

SC: Con 108 personaggi non c'è il pericolo che il giocatore possa "perdere per strada" qualche pezzo dell'avventura, magari non recuperando un oggetto all'inizio del gioco perché non ha parlato, ad esempio, con una certa persona?
YM: La struttura del gioco non è eccessivamente lineare. Di questo non c'è da preoccuparsi. Se il giocatore non recupera un oggetto all'inizio avrà sempre la possibilità di prenderlo ancora più avanti, potete starne certi. Apro una parentesi: per l'utente giapponese è molto importante finire "completamente" un gioco e incontrare, ad esempio, tutti i personaggi di un RPG. Nello sviluppo di **Genso Suikoden III** abbiamo dovuto tenere conto anche di questo desiderio.

SC: Gli RPG continuano ad essere il genere videoludico preferito dai giocatori giapponesi, mentre i dati di vendita americani ed europei evidenziano chiaramente un certo disinteresse del pubblico occidentale verso questa tipologia di gioco. Nella realizzazione di *Genso Suikoden III* avete cercato di realizzare un titolo indirizzato principalmente ai giocatori del Sol Levante o avete preso in considerazione anche fattori che potrebbero garantirne il successo nel resto del mondo?
YM: E' innegabile. Gli RPG vanno fortissimo in Giappone, mentre il resto del pianeta sembra preferire titoli più incentrati sull'azione. Quindi per molti aspetti del design è innegabile che il nostro target sia proprio l'utenza nipponica. Ma vogliamo che **Genso Suikoden III** riscuota un buon successo anche in Europa e USA, e credo che storia e personaggi siano "accettabili" anche dall'utenza occidentale: ci siamo adoprati in questo senso sviluppando una trama godibile anche dai giocatori non-giapponesi. Anche l'ambientazione è molto più ampia e tocca varie parte del mondo, dal Vecchio Continente all'Asia. Uno dei tre protagonisti del gioco si trova per esempio in Mongolia, mentre un altro è in un'ambientazione tipicamente europea: il contrasto fra le due culture è facilmente percepibile da qualsiasi utente. Spero quindi che **Genso Suikoden III** non venga apprezzato solo dai giocatori giapponesi, ma non posso averne la certezza: il mio punto di vista è infatti il medesimo di un utente giapponese, essendo nato qui. Ma desidero che la serie di **Suikoden** abbia successo anche in occidente.

SC: Cosa ritiene differenzi *Genso Suikoden III* dagli altri RPG di provenienza nipponica?
YM: Dovendo sintetizzare, direi proprio i 108 personaggi. E più precisamente il fatto che ognuno di questi personaggi ha una propria visione del mondo, un proprio modo di pensare. Proseguendo nel gioco, e interagendo con ognuno di essi, l'utente è in grado di capire la loro personalità e questo secondo me è uno dei punti-chiave di **Suikoden III**. La varietà dei personaggi lascia anche molta libertà all'utente: sono sicuro che ci saranno appassionati della serie che decideranno, ad esempio, di interagire unicamente con i personaggi femminili…

SC: Quindi non è errato affermare che la peculiarità di questo terzo episodio potrebbe essere rappresentata dall'ampio spettro di filosofie di vita dei vari personaggi presenti nel gioco.
YM: Esatto. Tutti i personaggi sono molto diversi fra loro e pensano in maniera completamente differente l'uno dall'altro. Sta all'utente decidere quale di questi modi di pensare è giusto e quale rappresenti la propria personalità.

gioco fruibile da chiunque. Ciònonostante ci sono saltuari riferimenti ad avvenimenti dei primi due capitoli della serie, quindi è probabile che i fan della serie diranno "ah, questo ha a che vedere con **Suikoden II**" oppure "sì, mi ricordo di questo personaggio nel primo **Suikoden**". E' sottinteso che questi riferimenti non hanno il minimo peso sulla storia di **Suikoden III**, così chiunque potrà godere appieno del gioco.

> "Tutti i personaggi sono molto diversi fra loro e pensano in maniera completamente differente l'uno dall'altro. Sta all'utente decidere quale di questi modi di pensare è giusto e quale rappresenti la propria personalità"

SC: *Suikoden III* potrà riconoscere e sfruttare in qualche modo i salvataggi dei primi due *Suikoden* per PSone? *Suikoden II*, ad esempio, permetteva di avere nuovi personaggi e migliorare le statistiche di quelli principali grazie all'interazione con i salvataggi di *Suikoden*…
YM: Ci sarà qualcosa di simile, ma ci tengo a sottolineare che si tratta di una sorta di bonus per chi ha già giocato i precedenti episodi della serie: non vorrei che gli utenti si facessero l'idea che per giocare a **Genso Suikoden III** bisogna aver per forza finito i primi due capitoli della saga. E' un qualcosa in più. In ogni caso sarà possibile usare i salvataggi di **Suikoden II**, ma non del primo episodio. O meglio, si possono usare anche quelli del primo **Suikoden**, ma vanno prima "convertiti" con Suikoden II e poi caricati su PS2. Ribadisco comunque che chiunque può fruire al massimo di **Suikoden III** senza aver provato gli altri giochi della serie.

SC: A proposito di serie, ha già pianificato altri episodi di *Genso Suikoden* per il futuro?
YM: Direi proprio di no. A dire il vero non eravamo nemmeno troppo sicuri di fare una serie, ma il buon successo del primo episodio ci ha spinto in questa direzione.

SC: Come mai in diverse serie di RPG giapponesi la trama non segue uno svolgimento lineare da un episodio all'altro? La causa è da ricercare nel timore di perdere quegli utenti che non hanno potuto giocare i primi capitoli?
YM: Hmmm, domanda interessante. Non posso parlare in generale, ma esprimere il mio punto di vista su **Suikoden**. Con **Genso Suikoden III** abbiamo cercato di realizzare un

SC: Ci saranno relazioni tra le due avventure testuali della serie *Suikogaiden* e *Suikoden III*, come ad esempio locazioni o personaggi in comune?
YM: Preferisco non anticipare nulla, ma la risposta è affermativa.

SC: *Suikoden III* permetterà al giocatore di prendere parte a qualche sottogioco? In *Suikoden II* si poteva partecipare ad una gara di cucina, tra le altre cose.
YM: Ci saranno due sottogiochi. Il primo sarà una competizione ippica, disciplina molto popolare in Giappone. Il secondo… è un po' difficile da spiegare. Diciamo che c'è una sorta di teatro in un villaggio e il giocatore può assistere ad una rappresentazione, decidendo a quale dei 108 personaggi assegnare rispettivamente due parti paragonabili a quelle di Romeo e Giulietta (*ride*). Non ci sono limiti di alcun tipo, quindi l'utente può ad esempio decidere di dare la parte di Giulietta a un tizio ipermuscoloso (*si scompiscia dalle risate*).

SC: La selezione di personaggi differenti modifica solo il comparto visivo di questo mini-gioco, magari il modo in cui sono vestiti Romeo o Giulietta, o c'è dell'altro?
YM: No, i dialoghi cambiano radicalmente a seconda dei personaggi e della combinazione degli stessi. Vi posso assicurare che ne sentirete delle belle (*ride*).

SC: Quindi i dialoghi sono diversi ogni volta a seconda di chi viene scelto per interpretare Romeo e Giulietta? Ma con 108 personaggi ci sono una marea di combinazioni…
YM: Infatti. E' stato un lavoro piuttosto lungo (ride sempre di più).

SC: Murayama-san, grazie per il suo tempo.
YM: Grazie a voi.

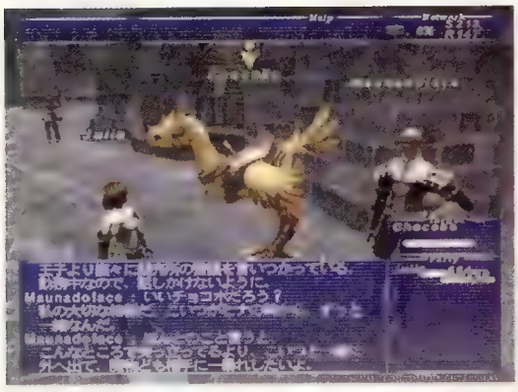
*Il passaggio alla grafica tridimensionale ha modificato sensibilmente il design dei personaggi, com'è possibile vedere dalle poche schermate di **Genso Suikoden III** rilasciate da Konami*

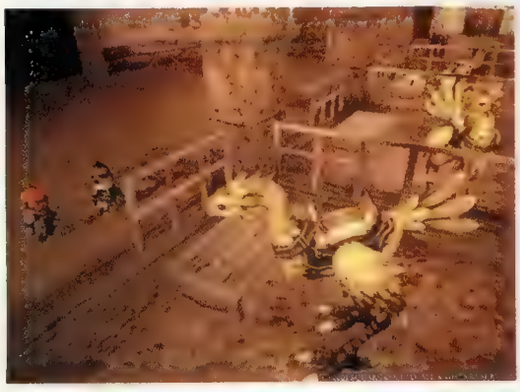
Final Fantasy XI

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Square** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Fine 2002**

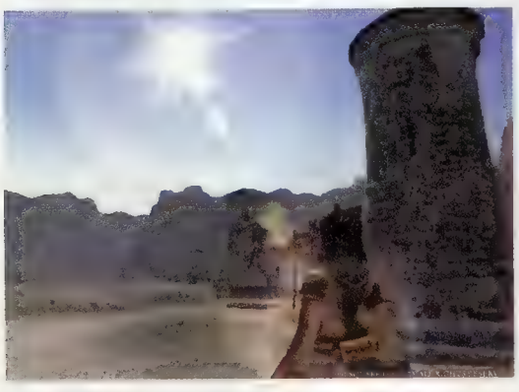
Cominciano finalmente a trapelare le prime informazioni di una certa gravità in merito all'ultimo mega-progetto in sviluppo in casa Squaresoft, al secolo **Final Fantasy XI**. Come già annunciato qualche mese fa, il primo RPG online per PS2 si svolgerà sulle terre virtuali del pianeta Vana Dir e sarà popolato da tre razze principali: Umani, Elfi e Tarutaru (er... diciamo pure "maghi"). Scelta la razza ed il sesso del proprio avatar il giocatore potrà personalizzarlo manipolandone svariati attributi fisici (non solo il vestiario) nonché assegnarli le prime abilità attraverso un meccanismo simile al Job System visto in **FFV** e **FFT**. La comunicazione con gli altri abitanti di Vana Dir (siano essi NPC che altri utenti online) si baserà su un sistema di "icone lessicali" pensate per abbattere ogni barriera linguistica. Qualora si disponga di una tastiera USB sarà possibile chattare in maniera più tradizionale e completa senza però beneficiare della traduzione automatica offerta dall'impiego delle icone. Ma chattare giusto per il piacere di scambiarsi quattro chiacchiere online non è certamente il fulcro di un gioco di ruolo di questa portata. Formare gruppi e affrontare insieme le quest rappresenta il vero obiettivo che ogni utente di **FFXI** dovrà preporsi e per farlo esistono diverse alternative e possibilità. Per formare un party sarà sufficiente selezionare l'apposita opzione affinché l'icona esplicativa del proprio desiderio compaia di fianco al proprio nome. A questo punto non resta che attendere che qualcuno colga l'invito. In maniera analoga sarà possibile comunicare la propria volontà di unirsi ad un gruppo pre-esistente. Ogni party potrà essere composto da un massimo di 6 elementi. Ma non solo. Nel caso si debbano affrontare insidie particolarmente ostiche è possibile stringere alleanze con un massimo di altri 3 gruppi portando a ben 18 il totale dei partecipanti. Restate in contatto per futuri aggiornamenti.

Final Fantasy XI *permetterà al giocatore di scegliere il proprio alter ego fra una delle tre razze disponibili*
Un ricco sistema di customizzazione dovrebbe scongiurare somiglianze indesiderate





I Chocobo sono forse l'unico elemento di ***Final Fantasy XI*** che tradisce l'identità della casa produttrice. Il design generale, infatti, è decisamente conforme ai cliché occidentali



*Il mondo di Vana Dir sarà suddiviso in repubbliche e federazioni come Bastuuk, la terra degli umani, Windas, il villaggio dei Tarutaru e Sandoria, la patria degli elfi. La simulazione del ciclo notte/giorno di **Final Fantasy XI** scandirà il trascorrere del tempo, ma non è noto quale conseguenza avrà sul piano ludico.*

Freekstyle

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **EA BIG** Sviluppatore: **Page 44** Supporto: **N/A** Uscita: **Primavera**

Grazie ai notevoli **SSX** e **NBA Street**, l'etichetta EA Big si è posta alla gradita attenzione dei videogiocatori, riscattando in un certo senso la traballante reputazione del colosso americano a cui deve i natali. Ed è quindi con grande interesse che **Super Console** accoglie e rende nota la notizia dello sviluppo di un nuovo progetto in uscita sotto questa giovane quanto promettente etichetta. **Freekstyle** sta alle simulazioni di motocross come **SSX** e **NBA Street** stanno rispettivamente a quelle di snowboard e pallacanestro. Sviluppato dal team esterno Page 44 di San Francisco, **Freekstyle** fonda la sua offerta ludica sull'esecuzione di stunt improbabili in circuiti altrettanto assurdi. Come in **SSX**, ogni trick portato a termine con successo assegna punti ed alimenta una barra di boost da sfruttare come si conviene. Il giocatore potrà scegliere uno degli otto concorrenti disponibili - ognuno distinto per aspetto, caratteristiche prestazionali ed acrobazie specifiche – e partecipare ad una competizione che avrà luogo su 9 tracciati "estremi" ricchi di scorciatoie e passaggi segreti, ostacoli e precipizi. Come da copione, modalità di gioco extra stresseranno differenti aspetti della meccanica di gioco, con quella denominata "Freestyle" pensata per dar fondo alla propria indole acrobatica (un po' come la "Showoff" in **SSX**). La modalità principale "Race" darà anche adito a sfide a due via splitscreen. Malgrado le evidenti similitudini concettuali fra **Freekstyle** ed il primogenito di EA Big possano sollevare moti di disapprovazione ed accuse di pochezza creativa all'indirizzo degli sviluppatori, la differenza sostanziale che passa fra la guida di una moto da cross e la discesa su una tavola da snowboard ha buone possibilità di tradursi in una differenza altrettanto sostanziale anche dal punto di vista del gameplay.

Time Splitters 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Free Radical Design** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

Se la nuova console Microsoft ha trovato in **Halo** la sua killer application, **Time Splitters 2** per il sistema Sony minaccia di risolversi nella sua nemesi (senza scomodare fantomatici "Halo-Killer" made in SCEA). Free Radical Design ha recentemente diffuso una demo per illustrare alla stampa statunitense lo stato del progetto, e, a giudicare dalle reazioni di chi ha preso in mano il controller, le promesse del team di sviluppo sembrano trovare conferma. Tanto per cominciare il nuovo motore grafico muove circa il doppio dei poligoni impiegati nel primo episodio mantenendo un ritmo di aggiornamento video a 60fps. La varietà ed il dettaglio delle texture, assieme ad un massiccio impiego di effetti di luce, testimonia inoltre una corretta interpretazione della tecnologia Sony da parte del team di sviluppo. La demo ha permesso di visitare solo uno dei livelli iniziali e di saggiare alcune delle armi che si renderanno disponibili nel gioco. Al di là dei tradizionali armamenti (fucile d'assalto, pistola silenziata, mitragliatore e roba simile), particolare gradimento ha incontrato il lanciafiamme. Usato come d'uopo sul nemico, quest'ultimo resta avvolto dalle fiamme per quasi un minuto condividendo con chi gli passa accanto gli effetti letali del suo manto ustionante. La resa del fuoco pare decisamente convincente grazie all'uso di routine di rendering particellare. Modelli ed animazioni dei nemici sembra siano stati sottoposti a miglioramenti in un ordine di grandezza analogo a quello occorso per motore di gioco.
Nell'attesa di ricevere una versione preliminare del promettente titolo di Free Radical Design, **Super Console** non può che limitarsi a prendere atto delle sue potenzialità rimandando a data futura analisi più dettagliate.

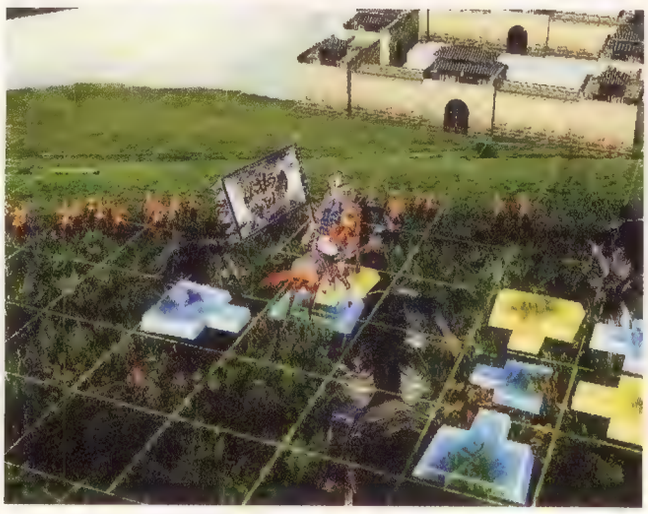
Sidewinder F

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Asmik Ace** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Disponibile (JPN)**

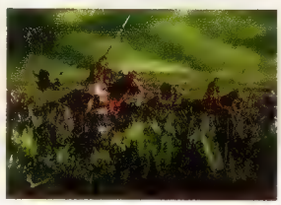
Commercializzato lo scorso 13 dicembre in Giappone, e supportato dal nuovo Flight Force di Logitech (cfr. **SC**87, p.10), **Sidewinder F** è stato accolto discretamente dalla stampa specializzata locale. Sorprendentemente, il settimanale Famitsu ha assegnato al simulatore di volo di Asmik Ace un giudizio distinto instillando in **Super Console** il sospetto che la softco nipponica sia riuscita nella non facile impresa di riscattare il deludente prequel. Una buona notizia per chi soffre la latitanza di simulazioni di volo su console, nonché un invito implicito per la redazione di **Super Console** a procurarsene una copia. Ciononostante, se non troverete una recensione di **Sidewinder F** su uno dei prossimi numeri, vorrà dire che non ne è valsa la pena.

Sangokushi Senki

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **KOEI** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Febbraio (JPN)**



Kessen 2 incontra **Shin Sagoku Musou**. La meccanica di gioco del primo ed il character design del secondo si fondono nel nuovo progetto di Koei per PlayStation2. In uscita a breve in terra nipponica, **Sangokushi Senki** è uno strategico a turni stilisticamente atipico. A differenza di **Kessen** che oppone ad una mappa strategia 2D una rappresentazione 3D degli eventi topici, **Sangokushi Senki** offre una "scacchiera" poligonale semitrasparente, sotto la quale scorrono le scene in real time dei combattimenti in corso. Lo scopo di Koei è conferire drammaticità alle battaglie fondendo in un unico ed apparentemente caotico melange stilistico la pianificazione strategica e la spettacolare rappresentazione poligonale del suo esito. Dal punto di vista strutturale, **Sangokushi Senki** offrirà un ricco repertorio di unità da combattimento, ognuna caratterizzata da speciali quanto esclusive manovre offensive e difensive da combinare con arguzia e senso tattico se si vuole avere la meglio sulle truppe avversarie. **Sangokushi Senki**: un **Kessen 3** sotto mentite spoglie? Difficile dirlo. Le informazioni scarseggiano e il rinvio ad un'imminente recensione diviene pertanto obbligatorio.



Zettai Zetsumeni Toshi

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Irem** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

Dopo un lungo periodo di inattività, Irem torna a far parlare di sé con il suo primo progetto per PlayStation2, una insolita quanto intrigante simulazione di "sopravvivenza urbana" dal titolo **Zettai Zetsumeni Toshi**. Una città edificata su un isolotto dell'arcipelago giapponese viene semidistrutta da un violento terremoto. Il giocatore, nel ruolo di un giovane miracolosamente scampato alla morte, deve attraversare le cedevoli rovine della metropoli per raggiungere una zona sicura distante diversi chilometri. Nel corso del viaggio alcuni sopravvissuti offriranno aiuti o invocheranno soccorso innescando meccaniche ludiche analoghe a quelle viste in **ICO**. Le scenografie post-apocalittiche di **ZZT** presentano ponti divelti, metropolitane collassate, palazzi crollati. La preoccupazione principale dell'utente sarà trovare una via di passaggio attraverso l'intricato groviglio di cemento e metallo prodotto dall'infausto cataclisma. E non solo. **ZZT** tiene conto anche dell'affaticamento del proprio alter ego obbligando il giocatore a rifornirlo di acqua e cibo durante il cammino, pena il progressivo rallentamento della marcia e la conseguente esposizione ai rischi derivanti dalle scosse di assestamento. Nel corso di queste ultime sarà bene trovarsi in un luogo sicuro se non si vuole venire inghiottiti da una voragine o schiacciati da materiale cementizio vario in caduta libera. Previsto per la metà di quest'anno, **ZZT** fa dell'originalità concettuale la sua attrattiva principale, il che, paradossalmente, lo espone a ben noti rischi dal punto di vista commerciale (basta dare un'occhiata alle misere vendite di **ICO** in Giappone per rendersene conto). Ciononostante **Super Console** ne seguirà lo sviluppo con interesse ed invita i lettori a fare altrettanto.

Tekken 4

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Marzo (JPN)**

Dopo aver letteralmente inondato la rete di foto della versione coin-op dell'atteso **Tekken 4**, Namco ha finalmente rilasciato le prime immagini relative alla versione PS2. Come prevedibile, le differenze appaiono inesistenti rispetto alla controparte per System 246, e forse, se l'occhio e la memoria non ci ingannano, i modelli poligonali di Marshall Law, Steve Fox e Craig Marduk sembrano ostentare addirittura qualche texture in più (notare il petto villoso di Craig o gli addominali e i pettorali di Steve e Marshall). In uscita a marzo in Giappone ed attualmente completa al 60%, la versione domestica di **Tekken 4** includerà le opportune modalità extra, tra cui Team Battle Mode, Survival Mode e Training Mode. Un minigioco apparentemente simile al Tekken Bowl visto in **TTT** si renderà inoltre disponibile dopo aver vinto il torneo almeno una volta. Ognuno dei personaggi vanterà la sua specifica sequenza introduttiva e finale, la prima realizzata attraverso banali disegni colorati, la seconda interamente in CG (come il finale di Unknown in **TTT**). Rimandando all'anteprima pubblicata sul numero 84 di **Super Console** per ulteriori informazioni sulle caratteristiche della nuova edizione del picchiaduro namchiano, lasciamo la parola alle immagini...

(C)NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

(C)NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

(C)NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

(C)NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

Soul Calibur 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

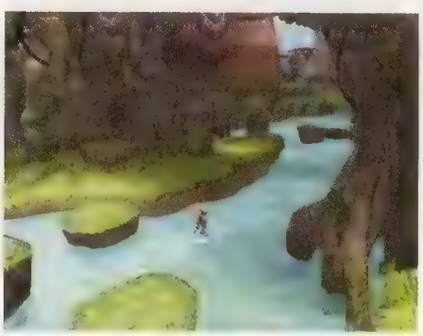
Namco continua a titillare i palati dell'utenza PS2, Xbox e GameCube rilasciando con cadenza mensile dozzine di nuove immagini relative al suo attesissimo **Soul Calibur 2**. Quelle che portiamo alla vostra attenzione qui a lato introducono due nuovi combattenti, nuovi nella loro reincarnazione a 128bit, ma ben noti ai fan della serie. Kilik e il suo bastone, Xianghua e la sua spada si aggiungono all'elenco delle conferme annunciate da Namco e riportate nell'anteprime pubblicata su **Super Console** 86. Ancora nulla è noto sulle modalità extra che arricchiranno la versione domestica del picchiaduro, né tanto meno sulle caratteristiche di un eventuale "Story Mode". Probabilmente ne sapremo di più qualche tempo dopo l'uscita della versione per System 246, a cui si riferiscono gli screenshot riportati in questa sede.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **NAUGHTY DOG** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Jak and Daxter

Dopo il successo ottenuto con la serie **Crash Bandicoot** su PSone, Naughty Dog (e con lei Sony) non poteva sperare in un prodotto migliore per inaugurare un nuovo e promettente franchise per PlayStation2.

di marcellocangialosi



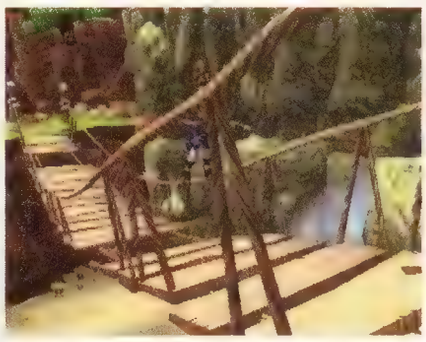
*La vista in **J&D** lascia senza fiato. Nelle foto Jak osserva un tempio Precursor (indicato dai due anelli concentrici che vi volteggiano sopra) dalla capanna del saggio Samos (sopra) e dalla ben più distante Roccia del Geyser (in alto).*

Nonostante le critiche mosse da più parti all'indirizzo di **Crash Bandicoot**, tacciato di anacronistica inottemperanza al trend del free roaming innescato da **Mario 64**, il platform game di Naughty Dog non era certo un prodotto mediocre. Le avventure del marsupiale arancione creato da Jason Rubin e soci confessavano una perfetta comprensione di quei meccanismi ludici basilari che fanno di un gioco di piattaforme un *buon* gioco di piattaforme. Tecnicamente, poi, era una spanna sopra la media della produzione PSone. Allo stesso modo, il primo lavoro del team californiano per PS2 non solleva certo moti rivoluzionari, anzi trafuga indiscriminatamente idee applicate da altri in altri pacchetti ludici, ma lo fa con intelligenza e competenza. **Jak and Daxter** non è un maldestro rimescolamento di cliché bensì una loro ragionata applicazione. Inoltre, è decisamente una spanna sopra la media della produzione PS2.

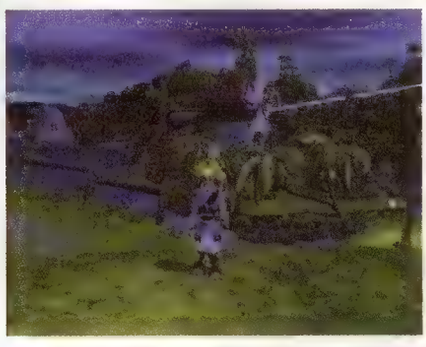
Affamati di avventura, Jak ed il suo amico Daxter si imbarcano in una spedizione proibita sull'Isola della Nebbia, un misterioso atollo poco distante dalle coste di Sandover, il loro villaggio natale. Giunti in loco apprendono dell'intenzione dei malvagi Lurkoni di sfruttare la magia Eco che scorre nelle venature del pianeta per scopi tutt'altro che caritatevoli, e decidono pertanto di informare della loro scoperta il capo villaggio Samos. Purtroppo vengono beccati prima di poter fuggire dall'isola e nel corso dell'inevitabile colluttazione Daxter (il più imbranato dei due) finisce accidentalmente in una pozza di Eco oscura riemergendone nelle sembianze di un bizzarro animaletto peloso a metà strada fra una donnola ed una lontra. Sfuggiti in qualche modo alla cattura, i due tornano al villaggio per aggiornare Samos sull'accaduto. Dopo l'inevitabile rimprovero, l'anziano capobanda invita Jak ad incamminarsi verso Nord per rintracciare il saggio Gol Acheron, l'unico studioso dell'Eco oscura e pertanto l'unica persona teoricamente in grado di riportare l'amico Daxter alle sue sembianze originarie (e dico "teoricamente" non a caso…). Caricato in spalla l'amico peloso, Jak, e con lui il giocatore, inizia il suo lungo viaggio fra le terre di **Jak and Daxter**, un viaggio magnifico dall'epilogo tutt'altro che scontato.

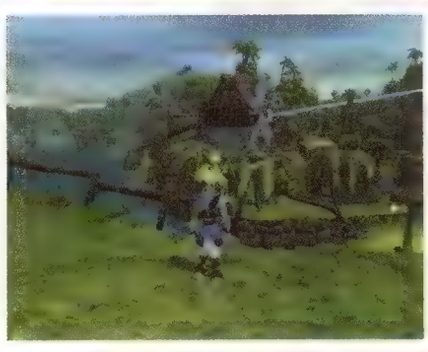
Aperti gli occhi sul mondo creato da Naughty Dog, se ne viene immediatamente assorbiti. **Jak and Daxter** strilla la sua appartenenza alla seconda generazione di giochi PS2 inondando il video ogni sessantesimo di secondo con milioni di poligoni ricoperti da texture dalla qualità oscillante fra il discreto e il sublime (con una decisa abbondanza della via di mezzo). In rari punti dell'ambiente 3D un breve spasmo accompagna una repentina rotazione di camera, ma è poca cosa davvero. Roba da citare giusto per dovere di cronaca. Discorso analogo per quanto riguarda l'aliasing, rilevante in alcuni casi, inesistente o trascurabile in altri, nonostante l'impiego di un leggero algoritmo di AA (insufficiente a mitigare i seppur lievi danni derivanti da un impreciso avvicendamento dei semiquadri). Ciononostante, la rappresentazione del villaggio di Sandover, con le sue paffute casupole immerse nella ricca vegetazione locale, sfonda lo schermo provocando un sussulto. Il livello di dettaglio è sconvolgente: il mulino è sorvolato dai gabbiani, le farfalle svolazzano fra i fiori, cespugli e palmeti oscillano gentilmente al vento. Più in là una fontanella sprizza deliziosa acqua particellare. Mobilio ed oggettistica varia adornano gli interni delle capanne mentre all'esterno la scenografia si estende verso l'orizzonte a perdita d'occhio. Nel frattempo, il ciclo notte/giorno ha il suo corso, aggiornando progressivamente i cromatismi della scena (al calar della notte, le lanterne piantate per terra si accendono di luce giallognola). Non mancano inoltre gradevoli effetti grafici come la distorsione dell'immagine in prossimità di fonti di calore o allorquando gocce di pioggia imperlano lo schermo.

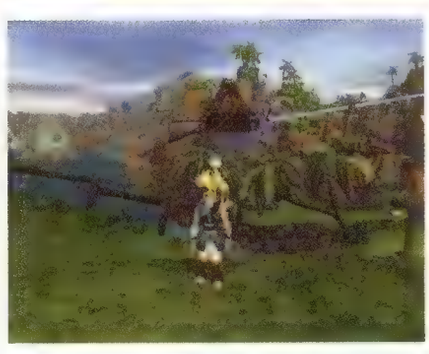
La sensazione di trovarsi in un ambiente organico piuttosto che in un banale "livello" è amplificata dalla sua complessità. Procedendo verso nord-ovest si accede ad un'ampia spiaggia circondata da pareti rocciose. A nord-est, invece, poco dopo la dimora del contadino (con annesso recinto per gli animali e zona di coltura di vegetali vari), l'insidiosa Giungla Proibita accoglie il giocatore con cascate e fiumi, ponti e resti di un'antica civiltà indigena. Volgendo lo sguardo verso sud-est, si scorge il profilo dell'Isola della Nebbia mentre un portale piantato nella dimora del saggio Samos permette di teletrasportarsi sulla Roccia del Geyser, un piccolo isolotto a sud della costa. Ed è qui che il giocatore viene introdotto al sistema di controllo. Lo stick sinistro del DualShock2 comanda la deambulazione di Jak mentre il destro permette di ruotare, avvicinare e allontanare l'inquadratura qualora la regia virtuale mostri la scena da angolazioni inopportune. Un modesto campionario di ostacoli naturali permette di impratichirsi con salti, doppi salti, capriole e relative combinazioni. Sparsi qua e là, alcuni

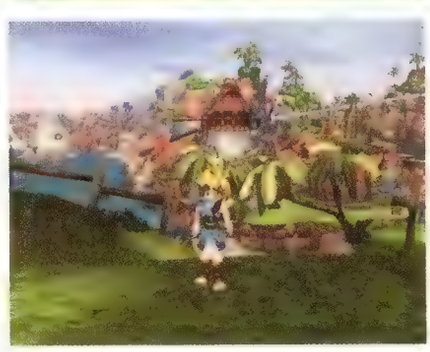


L'animazione dei ponti sospesi è stupefacente. Tutta la struttura (corde comprese) si flette e sussulta con un realismo quasi "inutile".









La simulazione del ciclo notte/giorno è resa in maniera egregia con milioni di varianti cromatiche. Notate le differenti "temperature" del colore man mano che si passa dalla notte al giorno.

manichini addestrano al combattimento invitando all'esecuzione di azioni offensive quali calcio rotante (alla **Crash Bandicoot**), affondo di pugno e salto seguito da picchiata al suolo. Più tardi si scoprirà che è possibile estendere la gittata dei balzi eseguendo il calcio rotante mentre si è ancora per aria (anche questo retaggio del precedente lavoro di Naughty Dog) o che facendo seguire il pugno ad una capriola si scatena un devastante uppercut. Jak può anche appendersi, nuotare ed immergersi nell'acqua (esercizio dallo scopo limitato alla raccolta di qualche oggetto). Alcune fonti di benefica magia Eco donano a Jak momentanei poteri extra accelerandone la corsa o permettendogli di lanciare palle di fuoco. La durata limitata di questi effetti non è casuale, ma è piuttosto uno degli ingredienti su cui si fondano alcune meccaniche di gioco. L'apertura di determinate botole contenenti preziosi item, ad esempio, è subordinata alla raccolta di Eco Blu (velocità extra) puntualmente e bastardamente disponibile a notevole distanza dalla botola stessa.

L'ottimo sistema di controllo è supportato da altrettanto ottime animazioni che conferiscono al proprio alter ego una convincente fisicità. Ma non solo. Eleganti algoritmi comportamentali partecipano subdolamente al processo di illusoria "solidificazione" del Jak digitale nelle mani dell'utente. La morfologia ondulata del terreno ne altera la velocità di marcia, accelerandola in discesa e rallentandola in salita (in quest'ultimo caso il protagonista assume un passo a gambe leggermente divaricate per darsi più slancio). Alcuni ponti - file di tavole di legno tenute assieme da corde assicurate a pali fissati nel terreno - si flettono al passaggio di Jak molleggiando (e scricchiolando) in maniera più o meno vistosa in funzione del carico di forze trasferito da balzi più o meno poderosi. Può sembrare una fesseria, un sofisticheria accessoria e trascurabile, ma non mancherete anche voi di sperdere qualche minuto saltando come idioti giusto per vedere il ponte "fare l'onda".

Nel corso dell'avventura Jak avrà anche modo di cavalcare due mezzi di trasporto, il Flut Flut ed l'A-Grav Zoomer. Il primo è un uccello simil-chocobo dalla portanza alare analoga a quella di un pollo, ma ciononostante in grado di compiere balzi notevoli dalla gittata allungabile con un rapido battito delle alette. Alle redini del pennuto il giocatore può attraversare illeso paludi di Eco oscura che gli negano l'accesso a determinati luoghi o raggiungere altezze normalmente fuori portata. L'A-Grav Zoomer è una sorta di moto volante spinta da un'elica anteriore. Non viaggia a più di mezzo metro da terra, ma può raggiungere velocità ragguardevoli. Entrambi i mezzi sono proposti in specifiche locazioni caratterizzate da meccaniche di gioco concepite ad hoc, ma è indubbiamente l'A-Grav Zoomer il veicolo a cui Naughty Dog ha dedicato maggiore attenzione. Generose porzioni del level design sono pensate proprio per stressarne al massimo le caratteristiche ed il conseguimento di numerosi obiettivi è subordinato al suo impiego esclusivo e ad una perfetta padronanza del suo sistema di controllo. Il risultato non è una banale variante ludica da consumare frettolosamente, ma un gioco nel gioco, gradevole e divertente quasi come quello principale.

L'esplorazione del mondo di **Jak and Daxter** non è inizialmente libera. Per poterlo attraversare da un capo all'altro è necessario raccogliere le "Batterie" o "Celle energetiche" che sono alla base delle mini-quest di cui il prodotto è mescolanza. In principio di avventura l'accesso alla zona nord è ostacolato da un canyon di lava. Impossibile attraversarlo a piedi senza ridurre Jak e Daxter ad un mucchietto di cenere. La soluzione è offerta da Keira, giovane ed attraente figlia del saggio Samos al lavoro su un prototipo di A-Grav Zoomer (vedi sopra), l'unico mezzo in grado di veicolare il duo dall'altra parte del passo magmatico. Per far funzionare l'accrocchio sono necessarie un certo numero di celle energetiche gelosamente custodite dagli abitanti del villaggio. Il giocatore deve quindi guadagnarsi le batterie portando a termine gli incarichi proposti da ognuno di loro. Il contadino donerà la sua a chi riuscirà a riportare nel recinto il bestiame disperso. L'anziana signora uccello (don't ask) farà altrettanto se riuscirete a recuperare l'uovo di Flut Flut in cima ad un precipizio. Idem per il sindaco la cui proposta prevedere che Jak ristabilisca l'energia del villaggio liberando l'afflusso di Eco strozzato da qualcosa dalle parti della Foresta Proibita. E così via. Soddisfare le richieste avanzate da altri non è però l'unico modo per procurarsi le preziose celle energetiche. Alcune di queste sono semplicemente nascoste nell'ambiente di gioco e ricompensano l'attraversamento di passaggi particolarmente ostici. Altre vengono elargite barattandole con un certo numero di Precursor Orb, una sorta di moneta locale a forma di uovo raccattabi-

Come più volte puntualizzato dagli sviluppatori, Daxter non è un personaggio attivo sul piano ludico. Il suo ruolo si limita a divertire lo spettatore colorando con battute, smorfie e spassosi atteggiamenti le fasi passive del gioco. Nella parte introduttiva dell'avventura Daxter offre indicazioni e suggerimenti su come interagire con l'ambiente circostante.

le in giro. Altre ancora si acquisiscono liberando le 7 "Mosche Scout" rinchiuse dai Lurkoni in altrettanti bauli opportunamente nascosti in ogni area di gioco (il ronzio prodotto dalle mosche aiuta ad intuirne la posizione, ma raggiungerle non è sempre facile). Questa sintetica panoramica sulle modalità di raccolta delle celle energetiche lascia intendere la libertà decisionale offerta dall'impianto di gioco. Afflitto da reiterati fallimenti nel corso di una determinata mini-quest, l'utente può sempre decidere di completarne un'altra lasciata in sospeso altrove. L'avanzamento in **Jak and Daxter** non impone infatti la raccolta di tutte le celle energetiche (101 per l'esattezza) lasciando ampie facoltà di scelta. Terminato il gioco, una rete di portali permetterà di saltare da una regione all'altra e di completare la collezione in cambio di un finale alternativo.

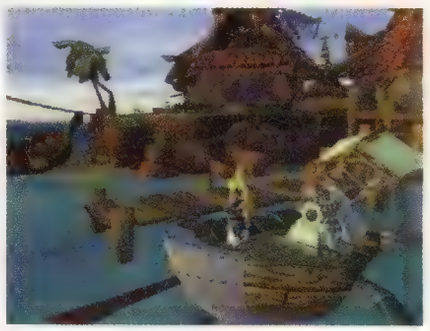
Considerata l'estensione delle aree di gioco di **Jak and Daxter**, il timore che la dispersività porti allo smarrimento con conseguente detrimento del piacere ludico è comprensibile, ma decisamente da fugare in questa sede. Il level design si ritaglia di diritto un angolo di storia videoludica. Sono sufficienti pochissimi minuti di esplorazione per mappare mentalmente la pianta di ogni area di gioco. L'abbondanza di poligoni ha permesso ai designer di diversificare ambienti dai cromatismi generalmente ridondanti agendo direttamente sulla loro morfologia. Quell'insenatura sulla destra, quella voragine sulla sinistra, quella fontana là in fondo… sono solo alcuni degli elementi che concorrono a formare un ricco repertorio di particolari che il giocatore userà inconsciamente come punti di riferimento durante l'esplorazione. L'impressionate estensione del campo visivo permette inoltre di fissare ulteriori riferimenti all'orizzonte, come la sagoma di un tempio fra i boschi o il profilo di un dirigibile al di là delle montagne.

Se gli ambienti all'aperto sorprendono per la loro ricchezza ed estensione, lo stesso non si può dire per alcuni interni, caratterizzati da uno stile architettonico fortemente lineare con lunghi percorsi rettilinei che riportano alla memoria le passate produzioni di Naughty Dog per PSone. In questi casi, l'attività esplorativa passa in secondo piano lasciando emergere l'aspetto strettamente piattaformistico di **Jak and Daxter** nella sua manifestazione più primordiale e con palesi rimandi alla serie **Crash Bandicoot**. Il balzo generazionale all'indietro lascia interdetti, ciononostante è evidente la volontà di iniettare nuova adrenalina nelle vene di un giocatore viziato dal ritmo lento e dilatato tipico del platform 3D free roaming. Da un punto di vista prettamente stilistico le fasi finali di **Jak and Daxter** appaiono meno curate e fascinose rispetto al restante 80% dell'offerta ludica, dando l'impressione che il processo di sviluppo sia arrivato stanco alle sue fasi conclusive. L'offerta di mini-quest prende a scarseggiare, le scenografie affascinano sempre meno, mentre il livello di difficoltà cresce a colpi di banali pedane mobili e pavimenti cedevoli. Certo non mancano trovate originali e l'abilità del giocatore viene sottoposta a diverse atmosfere di pressione stressante, ma la voglia di ritornare all'ossigenante spazialità delle prime scenografie si fa sentire.

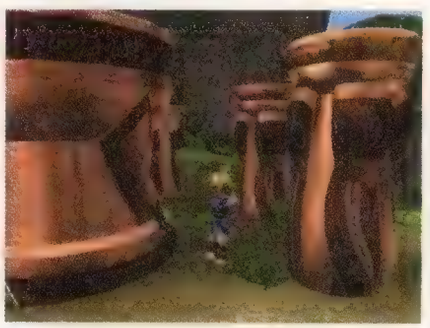
Prima di concludere, è doveroso sottolineare la qualità della versione PAL di **Jak and Daxter**. Poggiato su una ineccepibile traduzione terminologica, il parlato in italiano è probabilmente uno dei migliori che abbiano mai graziato le orecchie dell'utenza nostrana. Sebbene il tono della recitazione sia impostato per un pubblico giovanile (cosa che potrebbe indispettire alcuni), il doppiaggio si sposa perfettamente con lo stile e l'ambientazione del prodotto senza ostentare mai inopportune cadenze dialettali (ricordate **Medievil**?). Nonostante il pacchetto ludico offra un'opzione 50/60Hz, l'ottimizzazione "tradizionale" eccelle senza deturpare l'esperienza visiva con bande nere e quella ludica con rallentamenti di sorta. Davvero un'ottima conversione sotto tutti i punti di vista (se solo Sony obbligasse le terze parti ad imitarla…).

I cinici potranno dire che **Jak and Daxter** è in ritardo, che giochi come **Mario 64**, **Zelda 64** o **Banjo-Kazooie** hanno battuto le stesse strade prima di lui e che, in ultima analisi, il primo sforzo di Naughty Dog per PS2 si è risolto in un'opera puramente citazionista. E **Super Console** non negherà mai questa evidenza. Anzi, volendo unirsi al coro di critiche, potrebbe addirittura indicare **Jak and Daxter** come il frutto dell'incrocio fra **Spyro the Dragon** e **Crash Bandicoot**, ma ciò non modificherebbe la realtà delle cose. **Jak and Daxter** affascina ed assorbe, diverte ed appassiona come pochissimi altri platform game hanno saputo fare nell'ultimo quinquennio. E non è poco. Garantito.

voto 8 su 10



Lo streaming dei dati da DVD è sempre trasparente al giocatore. Anche nel passaggio da una regione all'altra il caricamento del nuovo ambiente è mascherato da una breve sequenza animata. In questo caso Jak e Daxter si imbarcano per l'Isola della Nebbia.



La qualità di alcune texture è fenomenale per definizione (sopra) e qualità dei riflessi metallici (in alto). Davvero sorprendente considerate le presunte limitazioni dell'hardware che le gestisce.

Naughty Dog

Filosofia dell'orizzonte infinito

Da **Ski Crazed** su Apple II (1986), fino a **Jak and Daxter** su PS2 (15 anni dopo), con un unico obiettivo in testa: realizzare videogiochi divertenti. Naughty Dog affronta la sua prova prima su PS2 e riesce in un doppio colpo: domare l'hardware Sony e prendersi gioco di chi non ci riesce. **Super Console** incontra Jason Rubin e Andy Gavin, e cerca di capire tempi e modi della filosofia dell'orizzonte infinito…

Super Console: Iniziamo a parlare della vostra ultima realizzazione. Su cosa ha puntato Naughty Dog per ripetere i successi di Crash Bandicoot? Quali sono gli elementi più importanti di Jak and Daxter?
Jason Rubin: Prima di tutto il fatto che **Jak and Daxter** non è né un action game né un adventure game, è un action-adventure game. Abbiamo cercato di prendere il meglio dei giochi d'azione, **Mario 64**, **Banjo-Kazooie**, **Spyro**, **Crash** (titoli fondamentali per quello che riguarda il gameplay), quindi abbiamo lavorato sugli altri elementi: il mondo in cui ambientare il gioco, la trama, i dialoghi, il senso di immersione, l'eliminazione dei tempi morti. Infine abbiamo unito tutto. Quello che ne è scaturito è un gioco che ha l'azione tipica di un action game, improntata sui salti ed il combattimento, ma anche un mondo enorme da esplorare, molta interazione con i personaggi ed un ambiente continuo, privo di pause per il caricamento. Il risultato, ad esempio, è che è possibile vedere un castello all'orizzonte *[Rubin impugna il pad della PS2 di fronte a sé, sulla quale gira **Jak and Daxter**, e indica una piccola struttura in lontananza sullo schermo - ndr]* e incamminarti per raggiungerlo. Guarda dove siamo ora *[indica la nostra capanna di partenza - ndr]*. Bene, posso percorrere l'intera isola e raggiungere il castello. La distanza è lunga, mi serve un po' di tempo…

SC: Qual è stata la vostra priorità durante lo sviluppo del gioco: il gameplay o la realizzazione grafica?
JR: Il gameplay, senza dubbio. Naughty Dog è una società che cerca sempre di offrire un'ottima grafica nei suoi titoli, ma se avessimo avuto bisogno di tempo per mettere a punto il gameplay avremmo di certo messo in secondo piano il comparto grafico. Una volta che la giocabilità è su buoni livelli, allora cerchiamo di realizzare anche una grafica del miglior livello possibile. Ma eccoci arrivati al castello. C'è voluto un po' *[la corsa di Jak su schermo è durata circa 30 secondi - ndr]*, ma ora da qui posso vedere la capanna dove ci trovavamo prima. E potrei anche continuare, arrivando fino ai limiti del livello. Puoi vedere tutto su schermo, è un livello enorme. E il bello è che non ho dovuto fermarmi per nessun caricamento.

SC: Super Console ha visionato in anteprima i dialoghi di Jak and Daxter durante il lavoro di adattamento per l'Italia. La sensazione è che l'humour sia fondamentale per l'esperienza di gioco…

> "Naughty Dog non è il genere di società che cerca di realizzare giochi rivoluzionari ad ogni costo. Il nostro obiettivo, con **Jak and Daxter**, è stato raggiungere il top in questo campo."

JR: Assolutamente sì. Basta ascoltare qualche dialogo e vedere le animazioni del gioco per rendersene subito conto.

SC: Per il resto cos'ha da offrire Jak and Daxter? Il genere dei platform games rischia di fossilizzarsi. Il gioco Naughty Dog presenta elementi innovativi?
JR: Naughty Dog non è il genere di società che cerca di realizzare giochi rivoluzionari ad ogni costo. Il nostro obiettivo, con **Jak and Daxter**, è stato raggiungere il top in questo campo. Questo senza dimenticare che nel gioco ci sono elementi importanti che vanno oltre la tradizione dei platform classici, come 40 minuti di dialoghi o uno stile di gioco totalmente differente dal passato, più prossimo ad un adventure. Non c'è mai stato un gioco con questo tipo di missioni e al tempo stesso queste animazioni e questa "sensazione" del mondo. A conti fatti non è un gameplay totalmente nuovo, ma il modo con il quale abbiamo combinato gli elementi e abbiamo reso l'avventura può essere definito a suo modo rivoluzionario. Alla fine **Jak and Daxter** è un gioco eccitante, divertente, familiare, che ti invoglia al gioco. Non è necessario che sia un'esperienza del tutto nuova, ma che sia la migliore che tu abbia visto nel genere.

SC: Jak and Daxter è da considerarsi uno degli ultimi grandi platform di questi anni, in un mercato orientato verso grandi produzioni per alcuni tratti più simili a film che a videogiochi "classici" (Final Fantasy X, per esempio). In questo panorama qual è il futuro dei platform games?
JR: Penso che se si tolgono le piattaforme ad un gioco di piattaforme questo non è più un gioco di piattaforme. Molto semplice. Certo, i film sono interessanti e alla gente piacciono i giochi che si affrontano come film interattivi, ma alla fine

Jason Rubin

ritengo che i film debbano rimanere film e il nostro compito sia concentrarci sui giochi. **Jak and Daxter** ha molta atmosfera e una notevole quantità di dialoghi, ma ciò non toglie che la componente di gioco puro sia assolutamente predominante. Per la maggior parte del tempo si è al controllo del personaggio, all'interno del gioco…

Andy Gavin: Quello su cui ci siamo concentrati è proprio questo: dare al giocatore la sensazione di controllo. Jak risponde con precisione ai comandi ed in ogni momento il giocatore è lasciato libero di decidere cosa fare: se esplorare, prendersi un attimo di tregua o portare avanti il gioco, al suo ritmo.

JR: Abbiamo anche cercato di arricchire i nemici, rendendoli più ardui e intelligenti. Alcuni di questi ti seguono, anche per lunghe distanze. Il giocatore può così trovarsi stretto in un angolo, in situazioni dove è costretto a combattere. È un approccio molto diverso da **Mario** o **Banjo-Kazooie**, dove generalmente puoi girare più liberamente.

SC: Crash Bandicoot è stato uno dei pochi giochi occidentali a riscuotere successo in Giappone. Per quale motivo, a vostro parere?

JR: Per diverse ragioni: la prima è che abbiamo prestato ascolto ai produttori giapponesi che Sony ci ha assegnato. In questo modo abbiamo modificato elementi del gioco proprio mentre lo sviluppavamo, e non alla fine. Proprio per renderlo più adatto al mercato giapponese. Posso farti alcuni piccoli esempi: c'era un gigante a due teste in uno dei giochi…

AG: Crash 3…

JR: …Mentre in Europa e negli Stati Uniti questo gigante era visto come una specie di creatura mitologica, in Giappone era considerata solo una strana mutazione genetica. E certo non è possibile divertire la gente con una mutazione genetica. Per questo l'abbiamo ridisegnato con una sola testa. O ancora: i personaggi del gioco hanno mani con cinque dita. Come sai la tradizione dei videogiochi occidentali è simile a quella dei cartoon occidentali, con personaggi generalmente a 4 dita. In Giappone invece è differente: 5 dita sono cool, 4 dita fanno pensare alla yakuza *(in Giappone i membri della yakuza che commettono un "errore" vengono puniti con il taglio di un dito della mano - ndr)*. Quindi è stato importante disegnare personaggi con 5 dita, anche se nel background. Senza dimenticare che Sony of Japan ha un incredibile staff marketing, che ha fatto un lavoro egregio per il lancio dei nostri giochi…

SC: Pensate che Jak and Daxter abbia le stesse possibilità di sfondare in Giappone?

JR: Beh, lo speriamo. Non è mai possibile prevedere cosa succederà.

SC: Ma dite la verità… Crash vi manca?

JR: *[Assume un'espressione più seria - ndr]* Sono 3 anni che Naughty Dog lavora a **Jak and Daxter**. Due team, per un totale di 36 persone, ci hanno lavorato per 2 anni, mentre Andy, con alcuni programmatori, dall'anno precedente. Quindi possiamo dire che ormai siamo abituati alla mancanza di Crash. Certo, se Crash fosse uscito questo Natale con un gioco spettacolare, magari avremmo potuto dire *"accidenti, dovevamo sviluppare un altro gioco di Crash"*. Ma vista la situazione al momento, aver lasciato Crash non ci rende troppo tristi.

SC: Jak and Daxter è stato lanciato in tutto il mondo nel mese di dicembre, con date di uscita distanti di pochi giorni tra Europa, USA e Giappone, in una versione multilingua dotata anche di opzione 50/60Hz. Perché questa scelta?

JR: Prima di tutto per fare una release simultanea, un fattore molto importante a nostro giudizio, quindi per realizzare una buona versione PAL. Una cosa che molte case non fanno ma che noi teniamo in grossa considerazione…

SC: Non rilevate molto interesse da questo punto di vista?

JR: Diverse case giapponesi non si preoccupano molto dell'Europa. **MGS2**, per fare un esempio, ancora non è uscito in Europa. Il problema, fondamentalmente, è che le case affidano la realizzazione delle versioni PAL di un gioco a persone esterne al team di sviluppo principale. E questo spesso significa non realizzare un buona versione PAL. A queste cose bisogna pensare fin dall'inizio…

AG: Se vuoi vendere davvero bene devi fare il massimo anche da questo punto di vista.

JR: Inoltre, occupandosi della faccenda sin dal principio, alla fine puoi inserire nel gioco tutto il lavoro svolto. Qualcuno potrebbe volere giocare Jak and Daxter in francese, qualcuno in inglese, qualcuno in giapponese, quindi perché non lasciarlo nelle opzioni?

AG: E poi è un valore extra: metti che uno finisca il gioco e dica *"ehi, quasi quasi me lo rigioco in tedesco, che potrebbe essere divertente"*… [ride, ndr] Molto cool…

SC: Parliamo ora dell'hardware PS2. Sembra che per ottenere le performance migliori da PS2 gli sviluppatori debbano seguire un differente approccio allo sviluppo. Cercare in pratica un nuovo "way of thinking". È vero?

JR: L'approccio "multi-processore" è lo stesso di computer come l'Amiga, ad esempio, quindi per molti vecchi sviluppatori non-PC non è un lavoro complicatissimo. Per gli sviluppatori PC invece lo sviluppo è più complesso, abituati come sono all'uso di un singolo chip, con il quale bisogna fare fondamentalmente tutto. Ma se sei nell'industria del videogioco da abbastanza tempo allora non è così ostico come sembra. Ti spiego: questa convinzione deriva dal fatto che il mercato dei giochi per PC sta diventando sempre più limitato, e che la gente ha capito che è l'ora di cominciare a sviluppare giochi su console. Ma dopo aver lavorato per 17 anni su un PC, su un singolo chip, gli sviluppatori arrivano su PS2, vedono la nuova struttura dell'hardware e dicono *"ehi, questa console è troppo complicata da programmare, andiamo su Xbox"*. Al che la stampa riporta *"visto che lavorare sulla PS2 è troppo difficile l'Xbox è destinato a vincere"*. E quindi Microsoft: *"il nostro software di prima generazione sarà migliore del software di seconda generazione di PlayStation2"*. È proprio quello che hanno iniziato a dire quando hanno cominciato a parlare di Xbox. Ora Xbox è uscito in America e posso dire che non è assolutamente così. Se guardi i giochi di prima generazione di Xbox, e pensi che l'hardware è 2 anni più recente rispetto a PS2, ti viene da pensare *"ma se fosse stato un PC, quale sarebbe stata la differenza rispetto ad un PC di 2 anni fa?"*. E concludi: Xbox doveva essere molto migliore. Pensa quanto contano 2 anni di differenza tecnologica: doveva essere 2 volte, 4 volte, 8 volte più potente. Un PC ogni 2 anni diventa di solito 4/8 volte più potente. Xbox non lo è. Quindi tutte le lamentele riguardo a PS2 non hanno molto senso, visto l'hardware più vecchio…

SC: Avete usato le Vector Unit in Jak and Daxter?

AG: Assolutamente. Abbiamo usato tutti i processori.

SC: È stato difficile sfruttarle?
AG: Beh, è stato un lavoro abbastanza complesso, ma è stato solo uno dei passaggi complessi nella realizzazione del gioco.
JR: Il difficile è stato creare un mondo da cento milioni di poligoni, così come abbiamo fatto, ed è stato difficile quanto lo sarebbe stato su Xbox. È arduo creare 40 minuti di animazioni, ma su Xbox sarebbe stato ugualmente arduo. È difficile creare la fisica, e così su Xbox. Il passaggio cruciale nella creazione di un videogioco è la realizzazione del gioco stesso più che il rapporto con l'hardware. Uno dei principali errori che la gente ha fatto quando ha iniziato a valutare PS2 è stato pensare che l'hardware sarebbe stato il problema principale, mentre le maggiori difficoltà non riguardano l'hardware, ma proprio il fatto di creare i dati, creare l'AI, creare la fisica ecc…

SC: Parliamo allora delle prestazioni che siete riusciti ad ottenere. Per gli appassionati di hardware: quanti poligoni al secondo è in grado di muovere Jak and Daxter?
JR: Certamente dipende da cosa stai guardando nel gioco. Se guardi il cielo non sono molti *[ride]*… Al massimo comunque abbiamo potuto ottenere delle punte tra i 10 e i 15 milioni, a 60fps. Il nostro engine poligonale gestisce gli ambienti sfruttando quello che in termini tecnici si può chiamare un "morphing level of detail", ovvero un livello di dettaglio variabile. Guarda su schermo: fissa un poligono in lontananza. Se ti avvicini questo morpha diventando 4 poligoni. Quindi, avvicinandoti ancora, diventano 16 poligoni. E la cosa più importante è che morpha fluidamente. Il giocatore non si rende conto del passaggio mentre gioca. Guarda la costruzione di fronte a Jak. Avvicinandosi diventa più "rotonda", e mentre ti avvicini guadagna anche in dettaglio. È questo che rende il mondo di **Jak & Daxter** così dettagliato. Non avessimo usato il morphing, con un poligono che si trasforma in 4 poligoni, quindi in 16, avremmo avuto degli ambienti anche 15 volte meno dettagliati, non potendo mettere tutto subito su schermo. Invece abbiamo potuto usare circa 10 milioni di poligoni, e "renderne" 150 milioni. Ma PlayStation2 può spingersi oltre, forse sui 20/30 milioni. Siamo noi che abbiamo deciso di usarne meno (che sembrano di più). Questo per dire: il limite della PS2 non è 10 milioni di poligoni. 10 milioni di poligoni sono il limite se sfrutti un sistema di morphing come il nostro, così da ottenere un mondo più dettagliato.

SC: Jak and Daxter è uno dei primi giochi ad usare il multipass rendering. È stato complesso da implementare?
AG: Un po', ma alla fine il gioco sfrutta 2 tipi differenti di rendering per gli oggetti grandi sullo sfondo, uno per gli oggetti più piccoli, uno per l'acqua, uno per il cielo… abbiamo implementato effetti particellari e ombre… insomma, abbiamo potuto inserire numerosi elementi.

SC: Avete avuto problemi di "scalette" durante lo sviluppo?
JR: No, direi di no. Non ci sono seri problemi di aliasing nella versione finita del gioco.

SC: Ma durante lo sviluppo?
JR: Diciamo che siamo venuti a capo del problema abbastanza velocemente…

SC: Recentemente Chris Deering, presidente di SCEE, ha affermato che GT3 sfrutta all'incirca il 25% del potenziale della console. Martin Kenwright, di Evolution Studios, sostiene invece che WRC ne sfrutti mediamente il 15%. Siamo schietti: secondo voi è vero?
JR: No, sono solo numeri… e ora ti spiego perché sono solo numeri. Io voglio bene a Chris Deering, è un mio caro amico, ma davvero queste cifre non hanno senso *[sorride]*. Prendiamo questo bicchiere e mettiamo che sia la potenza di PS2. Ora sfruttiamola tutta *[prende una bottiglia di aranciata - ndr]*. Mettiamoci dentro l'aranciata e riempiamolo fino al bordo. Siamo al 100%, ok? A questo punto se aggiungo anche una sola goccia in più questa esce fuori dal bicchiere. Siamo andati oltre. Puoi vederlo, ad esempio, quando un gioco passa da 60fps a 30fps. Significa che stai usando troppa potenza e stai perdendo dei frames, perché la macchina non è più in grado di disegnare quello che vuoi. Ora, alcuni programmatori non sono capaci. Per far girare il loro gioco usano l'intero bicchiere. Stanno usando il 100% del sistema, ma magari lo stanno usando male. Altri programmatori, invece, sono migliori. Invece di sfruttare semplicemente tutto il bicchiere, riescono a farci entrare dentro di più, perché creano un bicchiere migliore. Nel prossimo gioco che svilupperemo, ad esempio, riprogrammeremo alcuni elementi, e quello che prima poteva essere fatto riempiendo fino a qui *[indica un punto del bicchiere - ndr]*, potrà essere fatto riempiendo fin qui *[indica un punto più in basso - ndr]*. Quindi il gioco sarà più grande, sarà più bello a vedersi, ma noi, alla fine, continueremo ad usare il 100% del sistema. Sotto quest'ottica tutti i giochi sfruttano il 100% della potenza. Proprio perché, se avessero potuto metterci dentro qualcos'altro, l'avrebbero fatto… ma non possono. Quindi, se qualcuno sta usando il 15% del sistema, mi chiedo… perché? Perché non si spinge fino al 30%? Sarebbe folle, no? È per questo che questi numeri non significano niente…

SC: Durante lo sviluppo del gioco, per una questione di tempi, non avete potuto evidentemente usare il Performance Analyzer. L'avete comunque testato con il prodotto in fase finale?
JR: No, non abbiamo avuto tempo… eravamo troppo impegnati a realizzare il gioco.

SC: Ma cosa pensate di questo strumento? Lo ritenete importante per lo sviluppo?
AG: Mah… sì e no. Durante la realizzazione di un gioco eseguiamo un sacco di studi sulle performance. I nostri programmatori, però, amano farli "alla vecchia maniera"…

SC: Ma in fin dei conti, l'hardware PS2 vi piace?
Andy e Jason: Sì *[quasi in coro, poco prima della fine della domanda - ndr]*.

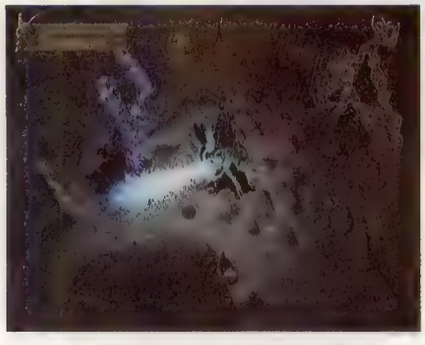
SC: Ci sono problemi e limiti, a vostro parere?
JR: Certo, ogni sistema ha i suoi limiti. Ma ti dirò questo: l'ultimo titolo di **Crash Bandicoot** che abbiamo realizzato su PSone, con l'engine migliorato al suo ultimo stadio, muoveva circa 3.000 poligoni per frame, a 30fps. 90.000 poligoni al secondo. **Jak and Daxter** muove, per approssimazione, 10 milioni di poligoni a 60fps. 166.000 poligoni a frame. Ma ognuno di questi poligoni usa il mipmap, ognuno di questi poligoni è su schermo con la risoluzione di 640x480, ecc. Siamo ad un livello 100 volte superiore rispetto al passato. È quanto di meglio potevamo chiedere dopo 5 anni? Assolutamente sì. Potremmo pretendere di più? Sì, nella prossima generazione…

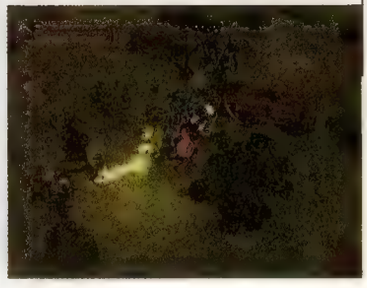
Andy Gavin

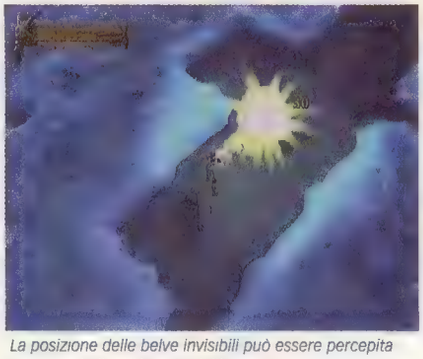
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INTERPLAY/BLACK ISLE STUDIOS** SVILUPPATORE **SNOWBLIND** GENERE **ACTION RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Baldur's Gate Dark Alliance

Temendo di non incontrare i gusti dei possessori di console, Black Isle Studios sconvolge totalmente la struttura originale di **Baldur's Gate** per PC trasformandolo nel più cosmeticamente straordinario clone di **Diablo** mai creato.





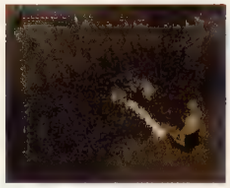
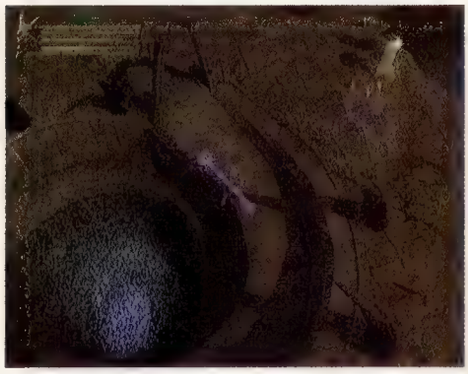
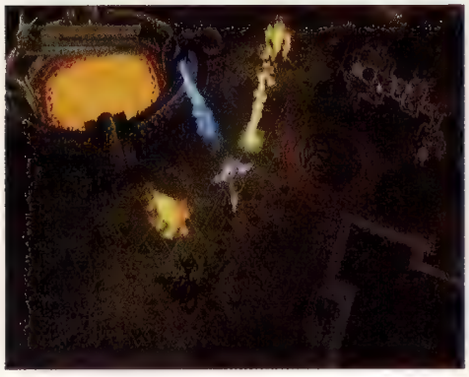


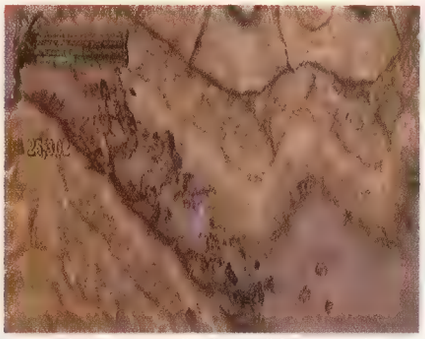
La posizione delle belve invisibili può essere percepita osservando il movimento dell'acqua.

Numerose sono le similitudini tra **Baldur's Gate: Dark Alliance** e l'RPG blizzardiano, a partire dal concetto di base su cui si fonda la sua struttura. Impersonando a scelta un ranger umano, un guerriero nano o una maga elfica, il giocatore trascorre buona parte del tempo di gioco esplorando dungeon e sterminando orde di nemici, per poi recarsi di tanto in tanto nel villaggio sovrastante allo scopo di rifornirsi di armi ed equipaggiamenti. Ogni personaggio risulta sufficientemente diversificato da costringere all'impiego di differenti strategie a seconda di chi si è selezionato. La forza e la resistenza del nano lo rendono adatto alle tattiche istintive attuate con poca considerazione della propria incolumità. La maga, più fragile e debole, deve mantenersi il più possibile a distanza dal nemico, sfruttando al massimo la versatilità dei suoi incantesimi. Il ranger consiste in pratica in una via di mezzo tra i due, forte abbastanza da farsi largo tra gli avversari a spadate ed equipaggiato con un numero sufficiente di incantesimi da permettergli di evitare il contatto fisico. In quanto pensato appositamente su console, **BGDA** gode di un sistema di controllo più efficace rispetto alla deludente conversione di **Diablo** per PSone. Risulta particolarmente azzeccato l'impiego della croce digitale per scegliere quale abilità o incantesimo assegnare al tasto di attacco speciale oltre che per alternare l'uso delle armi equipaggiate. Un controllo quasi perfetto, inficiato dall'assenza di un sistema di puntamento automatico per le armi a lungo raggio, dal numero esiguo di azioni effettuabili dal personaggio e dall'impossibilità di attaccare senza muoversi contemporaneamente nella direzione dell'attacco medesimo.

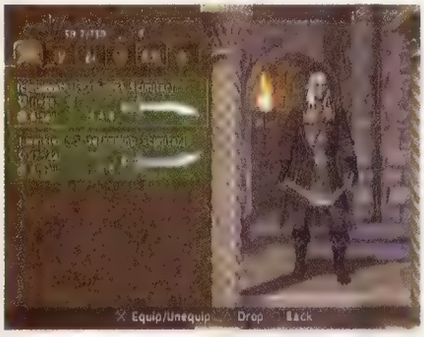
Se da una parte la semplicità concettuale di **BGDA** ne rende la struttura rapidamente assimilabile dal giocatore, dall'altra avvicina lo spettro della ripetitività. Minaccia che Snowblind ha cercato di affrontare con soluzioni differenti. In primo luogo è stato impiegato un sistema di evoluzione del protagonista che ricompensi il giocatore per la sua progressione nell'avventura, offrendo nel contempo continui incentivi per variare la propria strategia di gioco. Ad ogni passaggio di livello, tramite l'assegnazione di punti, si attivano abilità che alterano caratteristiche oppure aggiungono, ed in seguito incrementano di efficacia colpi speciali ed incantesimi. Considerato che queste abilità superano la ventina, si è liberi di scegliere se concentrarsi sull'evoluzione fisica del proprio eroe oppure dedicarsi all'acquisizione di nuove abilità. Oltre che con l'avanzamento dei livelli, il potenziamento delle caratteristiche può essere perseguito variando il proprio equipaggiamento. Rastrelliere, forzieri e recipienti vari sparsi all'interno dei dungeon danno accesso, in maniera casuale, a decine tra oggetti, armature ed armi differenti. I più preziosi tra questi sono dotati di poteri magici che possono influire sui valori statistici del protagonista oppure aggiungere effetti ai suoi attacchi quali elettricità, gelo e fuoco. Per dare la possibilità al giocatore di sfruttare adeguatamente abilità speciali e armi, **BGDA** offre un ampio bestiario, solo in piccola parte realizzato modificando la composizione cromatica dei mostri. Una larga fetta delle tipiche creature dell'immaginario fantasy ha una sua rappresentanza poligonale nel gioco, dagli inquietanti cubi gelatinosi ai giganteschi golem di metallo. Ogni creatura è caratterizzata da differenti forme di attacco efficacemente sfruttate dall'intelligenza artificiale. Un'ulteriore minaccia alla salute del protagonista è rappresentata dalle trappole, costituite sia da dispositivi lancia incantesimi che da piattaforme a scomparsa, per il cui superamento è a volte necessario risolvere semplici enigmi o prove di abilità. Con un giusto bilanciamento tra distribuzione degli equipaggiamenti, varietà dei nemici e complessità delle trappole per tutti i tre capitoli in cui si divide l'avventura, **BGDA** avrebbe assicurato un sistema di gioco più profondo ed avvincente rispetto alla sua controparte Blizzardiana. Sfortunatamente questo vale solo per il primo capitolo dei tre in cui si divide l'avventura. Superata la fase in cui si combatte nei sotterranei, il disegno dei dungeon, i duelli contro i boss e gli obiettivi da raggiungere appaiono man mano sempre meno ispirati. In

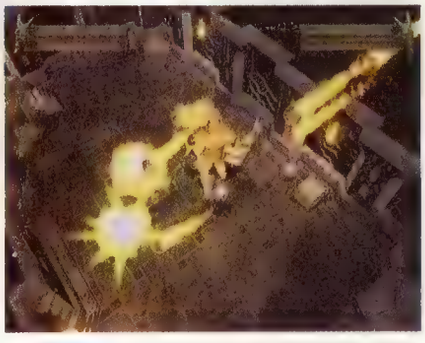
di diegocortese



Premendo leggermente il pulsante di fuoco quando si usa l'arco si materializza una linea che facilita il puntamento dell'arma.





In ogni momento del gioco in singolo si può aggiungere un secondo personaggio creandolo ex-novo o importandolo da un salvataggio.

particolare vi è un forte degrado dell'elemento RPG. Mentre nel primo capitolo è possibile interagire con diverse persone nella Elfsong Tavern, nei successivi gli NPC, e di conseguenza le missioni collaterali che vi affidano, diminuiscono drasticamente. Una componente narrativa ridotta all'osso, quindi, per altro caratterizzata da un finale aperto e poco soddisfacente. L'aspetto più deludente di **BGDA** consiste però nella rapidità con cui si riesce a risolverlo. In media non sono necessarie più di una quindicina di ore per giungere al duello con il boss finale. Appuntamento a cui vi si arriva senza nemmeno aver potuto acquisire tutte le abilità del proprio personaggio, dato che mancano aree in cui avviene la rigenerazione casuale dei nemici. L'Extreme Mode è accessibile dopo aver completato il gioco e la modalità Gauntlet (un breve ma frenetico dungeon da completare in 15 minuti) permette di iniziarlo nuovamente utilizzando il personaggio con cui lo si è concluso privato però del suo equipaggiamento. L'unica modalità aggiuntiva ad offrire un reale valore ricreativo è l'opzione a due giocatori, nonostante la scomodità derivante dal dover condividere il medesimo schermo di gioco.

Mentre si può sollevare qualche dubbio circa i risultati ottenuti dai game designer di Snowblind, la qualità del motore grafico realizzato dal team di programmatori capeggiato dall'ex-leader dei Lobotomy, Ezra Dreisbach (autore dei motori 3D delle versioni Saturn di **Quake** e **Duke Nukem**), lascia letteralmente senza fiato. Nonostante l'ampia area di gioco rappresentata su schermo, ambientazioni, creature e vegetazione del mondo di Forgotten Realms sono rappresentati con un tale livello di definizione da risultare perfetti anche alla più accurata delle ispezioni. Armature ed equipaggiamenti sia indossati dal protagonista che dai suoi avversari appaiono perfettamente modellati, nonostante costituiscano un elemento grafico appena percettibile. Le armi incantate si risvegliano quando ci si trova a contatto con il nemico, avvolgendosi di fiamme, gelo o lampi. Alberi e cespugli sono composti da decine di piccole foglioline che si agitano quando attraversate dal vento. Un incredibile numero di particolari che assume tridimensionalità grazie ad una perfetta gestione delle fonti di luce. I bagliori generati da torce e incantesimi generano splendidi rilessi sulle superfici metalliche delle armi o marmoree delle pavimentazioni ed evidenziano le numerosi parti in rilevo di mostri e personaggi. Altrettanta cura è stata apposta nella realizzazione delle animazioni, in particolar modo per quanto riguarda le sequenze di morte. A seconda dell'arma o dell'incantesimo impiegato si ottengono effetti differenti sul corpo delle vittime. I colpi critici con le armi da aglio mutilano e decapitano, il fuoco abbrustolisce e il gelo congela la materia fino a frantumarla. L'effetto grafico più sorprendente è però la rappresentazione dei fluidi, la cui superficie è mossa realisticamente da ogni più piccolo oggetto con cui viene in contatto. Le onde generate da questo evento rimbalzano contro le rive dello specchio d'acqua increspandolo in modo realistico, per poi diminuire gradualmente d'intensità. Arricchisce l'esperienza audiovisiva offerta dal gioco la presenza di dialoghi interamente doppiati in italiano e un'accurata scelta degli effetti sonori. Questi ultimi affiancati, nei momenti più topici dell'avventura, da coinvolgenti brani musicali orchestrali ad opera di Jeremy Soule (Icewind Dale).

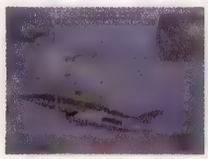
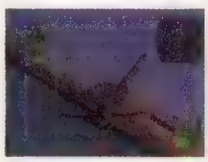
L'impressione che matura giocando a **BGDA** è quella di trovarsi di fronte ad un prodotto in cui realizzazione tecnica e progettazione del gioco non siano stati realizzati con il medesimo impegno. Mentre le sue eccezionali doti cosmetiche continuano a meravigliare il giocatore per tutta la durata dell'avventura, la presenza di elementi strutturali che modifichino la solita routine "avanza e distruggi" sono ridotti a pochi sporadici esempi concentrati nel capitolo iniziale. Caratteristiche sufficienti a chi cerca una sorta di picchiaduro con elementi RPG, ma che possono risultare inadeguate a chi vuole qualcosa di più profondo e complesso.

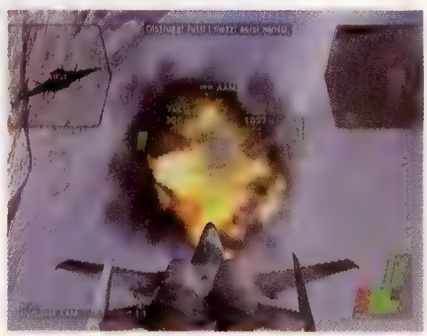
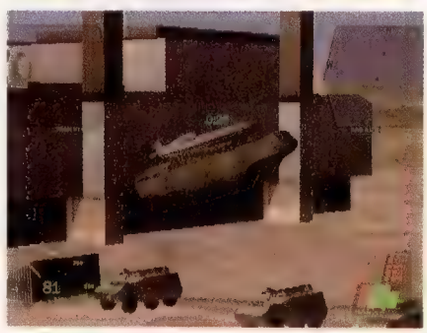
voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO CAMDEN** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Dropship: United Peace Force

Dopo un travagliato periodo di gestazione durante il quale è mutato concettualmente e cosmeticamente, il futuristico simulatore di volo di Studio Camden è finalmente ultimato. Saprà questa sua ultima e definitiva incarnazione incontrare i gusti dell'utenza PS2?

Alle 20 missioni che compongono il gioco se ne aggiungono tre segrete in cui si controllano i mezzi nemici in combattimenti uno contro tutti o in un percorso a ostacoli da completare in un tempo determinato.

di diegocortese

Quando per la prima volta **Dropship** è apparso sulle pagine di **Super Console**, nel maggio 2000, il titolo di debutto di Studio Camden si prospettava come un simulatore di spazioplani con una forte componente strategica. Pilotando panciuti veicoli da trasporto, il giocatore doveva guidare il proprio esercito alla vittoria depositando in locazioni strategiche truppe e mezzi che sarebbero poi stati governati da una sofisticata intelligenza artificiale. Una volta vinto un conflitto, era poi concesso di muoversi verso un nuovo campo di battaglia compiendo viaggi trans-orbitali. Una formula di gioco indubbiamente stuzzicante, ma forse troppo ambiziosa per chi in passato si è macchiato di "giochi" quali **Team Buddies**, **Kingsley's Adventure** e Blast Radius. Da rivoluzionario simulatore strategico, il progetto **Dropship** è stato di conseguenza ridimensionato in uno sparatutto simulativo multievento in cui gli spazioplani hanno ceduto il posto ad altrettanto avveniristici velivoli VTOL.

Nonostante sia ambientato cinquant'anni nel futuro, lo scenario ideato da Studio Camden per **Dropship** è d'inquietante attualità. A seguito dell'intensificarsi di attentati da parte di potenti organizzazioni terroristiche, viene deciso di creare una forza d'intervento rapido per rispondere con potenza e precisione ai deliri di onnipotenza di terroristi, dittatori e boss malavitosi. Fulcro di questa unità internazionale è una famiglia di aeromobili a decollo verticale chiamata Dropship, di cui fanno parte intercettori, cacciabombardieri, cargo e aerei da trasporto d'assalto. In qualità di pilota di queste macchine, il giocatore deve partecipare a venti missioni ambientate in quattro punti caldi del pianeta corrispondenti a Libia, Colombia, Kazakhstan e Cina. Ogni operazione è legata all'altra da un percorso narrativo, non modificabile, descritto mediante rapporti da parte del comandante, dialoghi durante il combattimento e alcune scene in FMV. Scelta attuata per incrementare il coinvolgimento emotivo del giocatore che, nonostante la banalità di alcuni dialoghi, finisce per affezionarsi alla propria veemente compagna Eva, allo spericolato pilota cinese JC e all'energico comandante delle truppe speciali Kreuzier. Le stesse missioni seguono un preciso copione che spesso prevede il completo sconvolgimento degli obbiettivi inizialmente prefissati. Può capitare ad esempio di dover fronteggiare una minaccia imprevista oppure di essere costretti a portare a termine missioni lasciate incompiute da un pilota alleato abbattuto. Questi eventi speciali includono fasi di gioco in cui si controllano mezzi di terra quali APC e carri armati, oppure i sistemi d'arma di un veicolo guidato dal proprio compagno. Missioni che costituiscono una gradita variante alla routine aeronautica, sebbene bisogna ammettere che agli appassionati più intransigenti delle simulazioni di volo potrebbero risultare indigesti.

Anche non tenendo conto delle estemporanee mansioni da conducente e cannoniere, la tipologia dei compiti ai quali il giocatore è tenuto ad assolvere si dimostra particolarmente varia. Sono compresi sia incarichi tradizionali quali l'ottenimento della superiorità aerea o il trasporto di mezzi in luoghi prefissati che obbiettivi più insoliti come la distruzione di una diga per mezzo di speciali missili perforanti. Le missioni più lunghe, la cui durata può superare i venti minuti, possono richiedere il completamento di diversi tra i suddetti compiti, per soddisfare i quali può essere necessario rientrare alla base per rifornirsi o cambiare il proprio veicolo. La scelta del mezzo ed il tipo di equipaggiamento sono prefissate in base alle minacce che si debbono affrontare (manca quindi quell'aspetto gestionale e collezionistico tipico di diversi simulatori arcade, primo tra tutti **Ace Combat**, che avrebbe contribuito ad incrementare la longevità del gioco). I vari aeromobili messi a disposizione si differenziano per agilità, resistenza e carico utile trasportabile. L'arsenale da loro impiegato, trasportato in quantità industriale, include cannoni, diversi tipi di missili aria-terra e aria-aria, razzi ed un cannone elettromagnetico. La propria aeromobile può anche venir equipaggiata con pod da ricognizione e con il BUG. Quest'ultimo è un dispositivo che consente di inviare ordini a truppe di terra o squadriglie assegnandogli i bersagli da colpire, probabile retaggio della formula di gioco di tipo strategico inizialmente pensata per **Dropship**. Rispetto alla beta provata alcuni mesi fa, e descritta nel numero 85 di **SC**, nella versione finale la difficoltà delle missioni è stata

notevolmente bilanciata. In particolare la resistenza dei mezzi e i limiti di tempo pretesi per il raggiungimento di alcuni obbiettivi hanno subito un sensibile incremento. **Dropship** rimane comunque un gioco impegnativo, soprattutto quando si è superato il primo capitolo della trama. Il giocatore si trova schiacciato da forze superiori in numero, solo in parte aiutato dai propri compagni. Sebbene la CPU non dimostri un'intelligenza artificiale particolarmente sofisticata, la presenza di un ampia quantità di mezzi nemici e la necessità di avere una risoluzione di tiro perfetta per abbatterli con un solo colpo, richiede un livello di abilità che si ottiene solo dopo molta pratica. Esercizio che si rende necessario specie quando viene affidata l'incolumità di terzi, siano essi mezzi o strutture, e che assicura al gioco un livello accettabile di longevità.

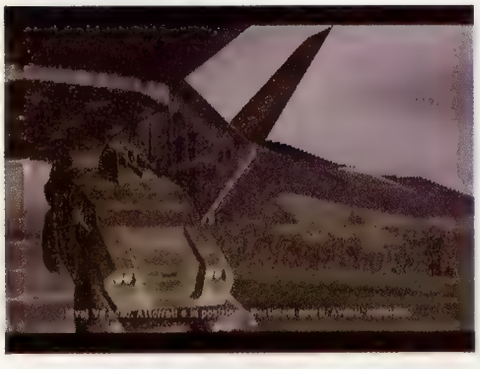
Nonostante l'idea di pilotare aeromobili VTOL possa farvi pensare il contrario, il sistema di controllo di **Dropship** combina versatilità con rapidità di assimilazione. Grazie all'impiego di una fisica di gioco semplificata e ha una distribuzione ergonomica dei comandi, è possibile far compiere al proprio mezzo ogni tipo di acrobazia. Nel caso si perda il controllo del velivolo, attivando la modalità di volo a punto fisso si recupera automaticamente la stabilità senza rischiare rovinosi impatti col suolo. L'Hovering Mode risulta molto utile anche nel combattimento aereo e quando si deve offrire un supporto di fuoco ravvicinato alle truppe di terra. La regolazione della potenza dei propulsori vettoriali e l'impiego del timone di coda sfruttano le funzioni analogiche di DualShock2 consentendo quindi di dosare con precisione velocità ed imbardata del velivolo. Meno sofisticato il controllo dei mezzi di terra, il cui comportamento è più simile a quello di un gioco di guida arcade che a una simulazione. L'unico neo nel sistema di gestione del proprio velivolo è costituito da un difetto del sistema di puntamento, probabilmente da attribuire alla natura romanzata delle missioni. Al giocatore non è infatti concesso di agganciare mezzi e strutture che non facciano parte dei target principali, in modo da evitare che distrugga obbiettivi oggetto di attacchi futuri. Problema che diventa assai fastidioso quando i bersagli ignorati sono batterie di SAM puntate contro il proprio velivolo, di conseguenza contrastabili solo con la fuga o l'attacco alla cieca.

In termini di realizzazione grafica, **Dropship** trasmette al giocatore un misto tra esaltazione ed amarezza. L'incredibile estensione dell'orizzonte visivo unita alla realistica raffigurazione delle scie di condensa e delle esplosioni, contribuiscono a generare una riproduzione spettacolare e realistica del campo di battaglia. In particolar modo risultano curate le animazioni dei velivoli abbattuti che, se non esplodono in volo al contatto con i missili, si trasformano in carcasse infuocate che sfrecciano nel cielo per poi rovinare al suolo. Apprezzabile anche il design dei mezzi che rivela un attento studio da parte degli autori dei progetti militari attualmente in fase di sviluppo. Ne sono un esempio le Dropship chiaramente ispirate a velivoli quali F-22 e F-35 e gli incrociatori la cui sagoma squadrata ricorda quella del progetto del DD-21 statunitense. Nonostante non raggiungano i livelli di fotorealismo degli scenari di **Ace Combat 4**, le ambientazioni godono di una sufficiente varietà morfologica da apparire credibili. A non convincere molto è la realizzazione di buona parte dei mezzi, il cui livello di particolari non regge il confronto con la media delle simulazioni di volo per PS2. Difetto a cui si aggiunge l'assoluta mancanza di anti-aliasing ed alcuni leggeri problemi di drawn-in. Nella resa credibile di uno scenario di guerra, una parte importante è giocata dagli effetti sonori. Dal rombo dei caccia che passano vicino al proprio mezzo allo sferragliare del cannone gatling delle Dropship, ogni suono risulta sufficientemente credibile e curato tanto da portare a preferire i rumori della battaglia alla ripetitiva colonna sonora orchestrale. Negativo invece il giudizio riguardo i dialoghi in italiano, recitati in modo approssimativo e troppo spesso riciclati durante il combattimento.

Considerando i numerosi precedenti negativi in campo delle simulazioni multi-evento (vedi **Incoming**), la scelta da parte di Studio Camden di sostituire la loro formula di gioco originaria è stata indubbiamente rischiosa. Scommessa che hanno vinto in parte dato che **Dropship** risulta sufficientemente complesso e vario da meritare l'attenzione degli appassionati del genere sebbene non offra quella spettacolarità cosmetica necessaria per attrarre il pubblico comune. Visto l'impegno dimostrato nella realizzazione di diverse componenti di **Dropship**, la nostra speranza è che il team britannico non abbandoni l'idea di sviluppare il concetto di gioco da loro inizialmente elaborato, la cui concretizzazione potrebbe dare i natali ad un nuovo genere di simulazioni strategiche.

voto **8 su 10**

Un vecchio modello di Dropship da trasporto d'assalto tenta un'arrampicata per fuggire dalle batterie SAM. Mancando sistemi di difesa anti-missile, si può contare solo sulla propria abilità di manovra.



Indispettito per essere stato relegato al semplice controllo delle armi di bordo, un pilota di Dropship sfoga la sua frustrazione crivellando la fanteria nemica con un cannone gatling.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **SEGA/AMUZE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Headhunter

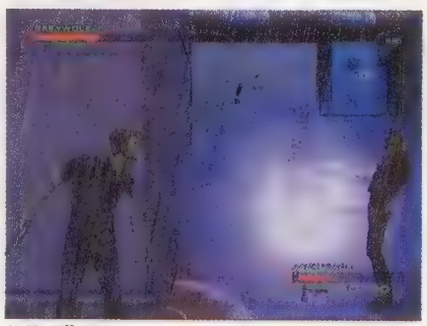
E noi consideravamo Snake Solid un tamarro...

di paolocardillo

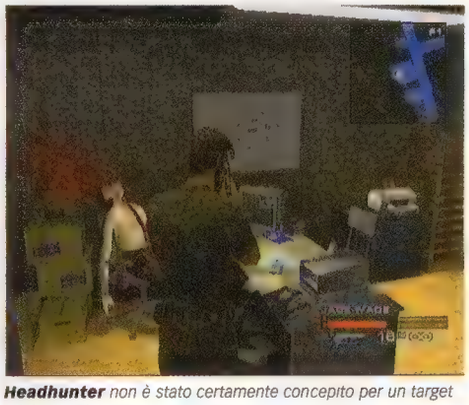
Gli sviluppatori di videogiochi per console sono dei genialoidi. Se c'è una cosa che bisogna riconoscere agli sviluppatori PC è di non aver avuto esitazioni a utilizzare la visuale in prima persona integrale da anni, mentre noi ci ritroviamo con movimenti di camera che forse al cinema sarebbero considerati virtuosismi, ma nel contesto videoludico impallano solamente l'azione! Comunque la stealth move fa troppo film poliziesco, per cui non ce ne vogliamo lamentare, ma per il resto siamo estremisti: soggettiva totale e via così, con la "grattata" contro una parete come gradita appendice atmosferica. Persino nel biblico **MGS2** molte situazioni fanno sorgere spontanea la domanda: "Ma non potevano farlo in prima persona e amen?". Per cui, terza persona solo nelle situazioni particolari (vedi anche il free climbing di Snake). Ormai siamo maturi: lo sappiamo che il 2D è morto, con il suo pan & scan... solo ora ci rendiamo conto che vivevamo nella bambagia...

Headhunter, progetto concepito da Sega quasi tre anni fa, nasce come sfrontato antagonista di **Metal Gear Solid**: ne copia la mossa stealth, dibattuta poco fa, e ci aggiunge nuovi elementi come un'escursione in moto per le vie di Los Angeles. Ci troviamo in un futuro non molto lontano, ma sarebbe meglio dire in un presente alternativo visto che comunque siamo al principio del ventunesimo secolo. Il nuovo chiodo fisso del consesso globale è innanzitutto il trapianto di organi. La società assegna un prezzo ormai a qualsiasi cosa e in questo contesto reni, polmoni e fegati hanno assunto un tasso di chiccheria che nel nostro tempo può avere una Ferrari F360. È un po' come la sacralità che i giapponesi assegnano a qualsiasi cosa esistente al mondo, solo che nello scenario di **Headhunter** ciò viene espresso da una quotazione in borsa. Sentite questa: le armi da fuoco sono state messe al bando, perché potrebbero rovinare le preziose viscere dei criminali! Sono quindi stati sviluppati appositi ordigni che, pur sputando proiettili, mirano "solo" a mandare in tilt il cervello dei malviventi, lasciando intatta la fantastica struttura anatomica umana. A questo punto i pacifisti si dovrebbero essere già suicidati in massa... Il rinnovato feticismo nei confronti delle parti del corpo umane e la mania di assegnare un valore monetario a qualsiasi cosa ha spinto alla disgregazione addirittura il corpo di polizia, sostituito dalla ACN (Anti-Crime Network), un'organizzazione che preferisce affidarsi a dei mercenari, gente abituata a trattare i "prezzi". Questi infatti sono molto più sensibili alle fluttuazioni della cosiddetta Borsa Criminale, che assegna valori sempre più alti a un malvivente che commette nefandezze sempre più efferate. Un requisito fondamentale in un mondo simile. Inoltre, sono bravissimi a... non torcere un capello ai fuorilegge, vista la precisione con cui usano le nuovi armi paralizzanti. In compenso, i malviventi possono essere sottoposti a un'operazione chirurgica per l'installazione di un chip che ne inibisce qualsiasi pulsione alla trasgressione. Praticamente, diventano delle specie di vegetali. Insomma, eccoci di fronte al classico scenario di fantasociologia grottesca, ritratto con un ottimo dispiegamento di mezzi. Tra un livello e l'altro fa capolino il notiziario della ABCBS con due bravissimi attori (uomo e donna) che interpretano due commentatori del telegiornale nella maniera più schizoide possibile: la violenza viene praticamente trattata con lo stesso tono dei servizi sul mondo dello spettacolo... Purtroppo non sono doppiati in italiano (ci sono però i sottotitoli), ma siamo sicuri che sia un male? Non diteci che non avete imparato ad apprezzare almeno le versioni originali di una lingua ormai diffusa come l'inglese... Tra l'altro con una interpretazione di simile qualità, i siparietti sono decisamente gustosi e ricordano i tigì di film come *Robocop* e *Starship Troopers*.

Il gioco, come dicevamo, è un emulo di **Metal Gear Solid**, ma non è certo sofisticato come il secondo e più recente capitolo anche se indubbiamente ha le sue carte da giocare. Programmato dal gruppo di sviluppatori svedesi Amuze, propone texture in alta risoluzione prive delle insopportabili sfocature, giustamente additate nel 2001 come inaccettabili dermi della prima generazione. Non c'è un anfratto del gioco che si possa definire spoglio o privo di una sua vitalità: quadri, poster, il lerciume delle pareti, tutto è impresso con estrema cura sulle nude facce dei poligoni. Ma a parte la "tappezzeria", anche la modellatura denota un ottimo impegno da parte del team scandinavo: entrate in un negozio di dischi e trovate l'area di ascolto con la fila di cuffie e una serie di svariate copertine di CD scannerizzate;



*In **Headhunter** non mancano classici duelli con delle sorte di boss di fine livello...*



Headhunter *non è stato certamente concepito per un target adolescenziale...*

I nemici di ***Headhunter*** *entrano in stato di allerta se scorgono voi o un compagno esanime. A quel punto iniziano un'intensa perlustrazione.*

finite sul ponte di comando di una nave e non potete fare a meno di ammirare radar, manopole, cartine topografiche e strumentazione assortita; irrompete in una banca, ed ecco l'area impiegatizia open space con fax, monitor, mouse, piante, scaffali pieni di manuali. Non c'è un angolo di questo gioco che non vi faccia sentire "contestualizzati". Persino la sezione da racer merita un plauso. Pur svolgendo un ruolo di secondo piano rispetto alla fase action, già così è cosmeticamente meglio di **Crazy Taxi**, tanto per fare un esempio di una analoga peregrinazione urbana: il dettaglio delle carrozzerie è superiore. Inoltre, le macchine mettono la freccia se devono svoltare o cambiare corsia, la tipologia delle auto è diversificata (utilitarie, van, pick-up con ruote giganti e altro), il paesaggio mostra cartelli con indicazioni leggibili e una gamma di costruzioni diverse, anche se forse proprio le costruzioni sono quelle meno caratterizzate.

In **Headhunter** vestite i panni di Jack Wade (ma vi toccherà anche un'interpretazione femminile nel corso del gioco), un cacciatore di taglie che ha perso la memoria in seguito a un esperimento bruscamente interrotto dalla fuga dello stesso Jack. Il problema è che ora non ricorda nulla: la ACN gli offre la possibilità di ricominciare da zero, e gli spetterà una lauta ricompensa in caso di cattura dell'assassino di Cristopher Stern, presidente proprio della ACN. Progredendo nel gioco, si scopriranno strani collegamenti tra l'ente anti-crimine e il Sindacato, una organizzazione mafiosa capeggiata da un certo Don Emilio Fulci, che dal nome non sembra proprio ucraino. Ogni missione deve essere preceduta dal conseguimento di una patente di idoneità in appositi "poligoni di tiro" virtuali sparsi per Los Angeles. E ogni patente deve essere a sua volta preceduta dall'accumulo di una certa quantità di punti durante le uscite in moto: se, una volta raggiunti i 150-160 km/h, si evitano incidenti la scorta di punti comincia a gonfiarsi. Un brutto urto significherà invece una detrazione. Certo, non è che la sezione di guida ne esca valorizzatissima in questo modo, ma se teniamo conto che in alcuni frangenti c'è un limite di tempo (dettato dai terroristi di Don Fulci, ovviamente), un minimo di tensione videoludica trapela. L'addestramento in VR si svolge esattamente come nelle VR Missions di **MGS**, e una volta superato un particolare esame vi vengono assegnate nuove armi, adatte alla missione in cui state per lanciarvi.

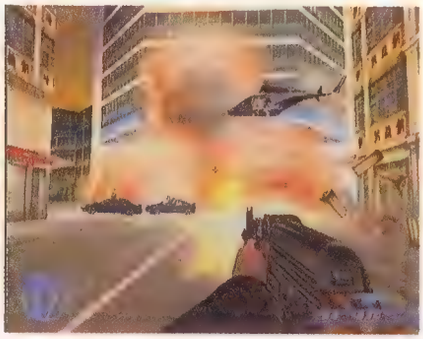
Headhunter è sicuramente un ottimo esponente del genere anti-terrorismo: la mossa stealth funziona bene e sfoderando le armi si aggancia automaticamente il bersaglio. Se ce n'è più di uno, basta premere ● per scorrere i vari obiettivi. Esistono anche tipici bersagli "materiali" come i bidoni di carburante da far esplodere in faccia a un terrorista. In un frangente, all'interno di un parcheggio, si può dare fuoco a una scia d'olio fuoriuscito da una macchina posteggiata: la vettura esploderà, e anche il cattivone appostato nelle vicinanze. Ci sono anche falsi bersagli (monitor, piante, fax etc.) che stranamente durante gli scontri a fuoco si "disattivano". A quel punto si capisce che servono solo per divertirsi successivamente alla sparatoria. Il gioco non dimentica la componente avventurosa. Lo schema è classico: prendi un oggetto e raggiungi il meccanismo che questo sblocca. Ma almeno non si tratta solo di chiavi: monete, schede, estintori, con un ricorso all'intuito in stile **Resident Evil**. Bisogna dire che l'aspetto avventuroso va un po' scemando nel corso del gioco, rendendo l'odissea via via più lineare e votata all'azione. È un peccato, perché all'inizio l'equilibrio tra elucubrazione e sforacchiamento era perfetto. **Headhunter** è sorretto da una trama in continuo sviluppo che innesca nuovi obiettivi durante le missioni e riempie di nuovi dossier il vostro inventario. Pian piano si scoprono insospettabili alleanze, in cui il traffico di organi si incrocia con quello delle armi. Ogni nuovo documento costituisce un dettagliato e gustoso aggiornamento della vicenda, così come gli ottimi intermezzi in CGI e l'immancabile telegiornale live action. Tutto questo testimonia il grande impegno profuso per questo progetto, che non deluderà sicuramente gli amanti del genere, riuscendo forse ad ammaliare anche qualcun altro. Certo, uscito **MGS2** non possiamo chiamarlo il paradigma degli stealth games, ma se vi piace il genere e magari anche le atmosfere poliziesche e le iperboli sociologiche, **Headhunter** può fare al caso vostro.

voto **7 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO/EA CANADA** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT SCREEN**

James Bond 007 in Agent Under Fire

Sono lontani i tempi di **GoldenEye**...



*Il mitico tema musicale di James Bond è stato riprodotto in toto. Il problema è che risulta l'unico commento musicale del gioco. Almeno in **Spy Hunter** il tema di Peter Gunn veniva proposto in varie rielaborazioni...*

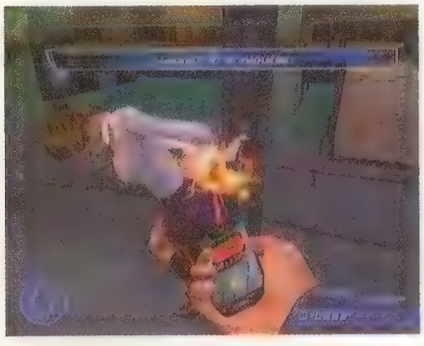
di paolo**cardillo**

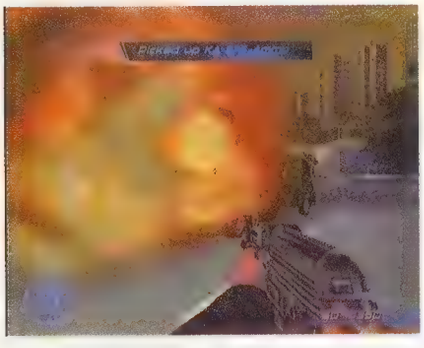
Prima o poi qualcuno aprirà il primo corso di modellazione facciale videoludica. Probabilmente nel cinema c'è già qualcosa di simile. Negli ultimi tempi abbiamo visto su PS2 talmente tanti esempi di abilità scultorea e animatronica relativa ai volti che ne siamo praticamente convinti. L'elenco degli ultimi exploit comprende **This is Football 2002**, **Soul Reaver 2**, **Jak & Daxter** solo per citarne alcuni, e il culmine viene raggiunto, inaspettatamente, proprio da questo **007: Agent Under Fire**. Le maschere poligonali dei personaggi di questo gioco sembrano uscire da qualche laboratorio Pixar o ILM: è soprattutto la mobilità facciale che inizia a farsi sofisticata, con i personaggi che vitalizzano sopracciglia e bocca come fossero elettrostimolatori di una televendita. Il repertorio espressivo che ne deriva ormai tallona da vicino quello reale: il volto si contorce in maniera naturale a seguire gli esercizi espressivi del personaggio e le orecchie a due dimensioni sono diventate parabole in costante ricezione, con tanto di dettagli. Complimenti. D'altronde il compito era gravoso: far risplendere la cosmesi delle Bond Girls e far inarcare le sopracciglia a 007 come segnale della condizione di arrapamento dell'essere umano...

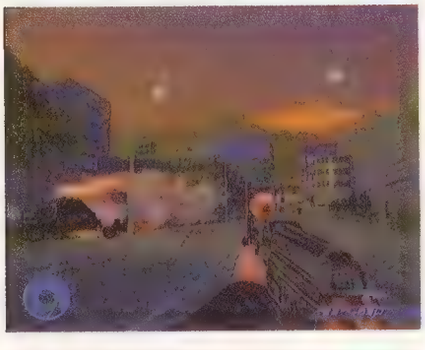
Agent Under Fire è sostanzialmente un luna park di generi, nel senso che miscela più stili per accontentare un target giovanile o, più semplicemente, un pubblico senza troppe pretese. A farla da protagonista è ancora però il buon vecchio FPS che, dall'uscita del capolavoro **GoldenEye 007** su Nintendo 64, è un genere che, in ambito console, viene associato automaticamente all'agente britannico più famoso del mondo. La trama vede il buon vecchio 007 affaccendato contro un'organizzazione criminale che minaccia di sostituire i più importanti leader mondiali con dei cloni, per poter prendere il controllo dell'intero globo. Naturalmente gli originali verrebbero trucidati dai malavitosi, secondo il piano partorito dalla mente diabolica di Malprave, il capo dell'organizzazione. Proprio per questo, durante il gioco incontrerete dei doppioni di vari personaggi, a volte dopo che questi sono passati a miglior vita, per non parlare delle coppie di "gemelle" di notevole bellezza che Bond si ritrova davanti a un certo punto, con suo grande compiacimento.

Il gioco propone tutta la gadgettistica che compete a una vera spia, un po' come è successo giustamente in tutti i precedenti capitoli. In realtà si tratta di articoli già visti, ma non sarebbe 007 senza i gingilli che gli mette a disposizione il leggendario Q. Abbiamo il tipico dispositivo laser (Q-Laser) per liquefare oggetti metallici: si tratta quasi sempre di lucchetti che, una volta fusi, danno accesso ad aree altrimenti interdette. Buona parte delle volte si tratta, classicamente, di cunicoli all'apparenza secondari rispetto agli elementi circostanti, ma che in realtà hanno il loro sbocco in zone di fondamentale importanza. Poi c'è la Q-Claw, che null'altro è che un rampino da agganciare a delle specie di grate circolari (immediatamente distinguibili perché palesemente fuori contesto rispetto all'ambientazione) per issarsi ad altezze elevate. Altro aggeggio utile è il Q-Decryptor (adesso posso dirvelo: tutte le diavolerie di 007 hanno Q come prefisso...) che vi serve per le infiltrazioni informatiche che sbloccano dei meccanismi elettronici. Il Q-Remote sblocca l'accesso ad alcune porte, mentre i Q-Specs (occhiali a infrarossi) vi consentono una più veloce individuazione dei nemici, cosa utile soprattutto se infuria la battaglia e ce ne sono alcuni pericolosi (magari dotati di bazooka) molto lontani. Ad altri FPS basterebbe la pressione di un pulsante per eseguire alcune delle azioni sopradescritte, ma non sarebbe Bond se le risorse hi-tech non si ritagliassero il loro spazio elucubrativo così chic. Tutto quello che è stato descritto sinora vale per la

Il fattore rigiocabilità è in parte stimolato dal completamento delle Bond Moves, praticamente dei piccoli compiti secondari (esempio: bersagliare il cavo che sostiene un peso per schiacciare i nemici, al posto del solito sforacchiamento). Il premio potrebbe essere la famosa Golden Gun e nuovi livelli multiplayer.







sezione sparatutto in prima persona. Il sin qui canonico armamentario da agente segreto sparatuttista non è accompagnato da una struttura di gioco tanto sofisticata quanto il feel di alta tecnologia emanato dalle Q-diavolerie. La propensione per un'impostazione arcade è evidente soprattutto nell'intelligenza artificiale dei nemici: sanno nascondersi dietro a un riparo ma hanno una netta propensione al martirio non appena vengono allo scoperto. Praticamente si irrigidiscono e si fanno trapanare dai vostri proiettili. Il pericolo nelle sparatorie può derivare quindi solo da una consistenze presenza di nemici, non certo dalla loro abilità. Indubbiamente, anche i non eccelsi **Half-Life** e **Red Faction** sono attrezzati con schemi di pensiero evoluti che donano agli scontri a fuoco un diverso spessore. Qui, come dicevamo all'inizio, sembra di stare al luna park o in un poligono di tiro. I livelli stessi confermano questa impostazione in un design piuttosto classico, anche se comunque dotato di quelle deviazioni e passaggi che titillano il gusto esplorativo. Ma non abbastanza da conferire una rimarchevole solidità ai livelli. Sono degli scenari decenti, punto. In molti casi sono stati inseriti dei diversivi, tipo la postazione di una mitragliatrice per grovierizzare il solito chopper che vi ronza sopra la testa oppure delle sorte di duelli con boss di metà livello, ma nulla di clamoroso.

Il bello del gioco, come già detto, è stato affiancare alla fase FPS (che rimane quella più rappresentata) altre tipologie videoludiche come la guida e il gioco on-rail. In entrambi i casi si tratta comunque di sputare proiettili. Nella fase automobilistica (le macchine che guiderete saranno una Aston Martin DB5 e una BMW Z8) sfilerete per centri cittadini inseguiti dalle quattroruote blindate dei terroristi, da furgoncini che vi cannoneggiano classicamente dal retro e da vari nemici appiedati con mitragliatrici o bazooka. Anche in questo caso potete rispondere con i vostri soliti ordigni esotici: mitragliatrice, razzi, missili, scie d'olio da lasciarsi alle spalle etc. Nella fase on-rail scorrazzate a bordo di un carro armato (potendo scegliere tra cannone e mitragliatrice) o sporgendo dal tettuccio di una macchina in corsa, imbracciando mitragliatrice o bazooka. Molto utile in questa sezione il tasto **R2**, che vi fa girare la testa di 180°: con mezzi e uomini che vi assaltano da tutte le parti, è stata un'idea azzeccata.

Agent Under Fire si distingue indubbiamente per un'ottima qualità tecnica: a parte i volti, che sono i migliori visti sinora su PS2, non si può fare a meno di notare una certa attenzione al dettaglio nella fase racer accompagnata da una ottima velocità. Rarissimamente si notano tentennamenti nel motore grafico, nonostante su quest'ultimo gravi un ottimo livello di dettaglio nel paesaggio circostante (con belle texture di negozi, locali, bar). I pali investiti vengono divelti, i passanti scappano, le esplosioni si susseguono, tutto costantemente a 60fps in uno scenario assolutamente spettacolare. Il comparto FPS risente giusto di una palette un po' ridotta che lo fa assomigliare più a un cartone animato, ma per il resto anche qui si registra una propensione all'interattività che non è sicuramente quella di **MGS2**, ma ingenera una tipica atmosfera cinematografica. Bicchieri, bottiglie, vetrate e piante si polverizzano, i bidoni esplodono e le casse tempestate dai proiettili sprizzano terrorizzanti schegge. La sezione on-rail è praticamente come quella automobilistica: l'unica differenza cosmetica più evidente è probabilmente la più massiccia presenza di esplosioni quando si guida il tank, come ci sembra ovvio… Il multiplayer (fino a quattro giocatori) è molto piacevole, un po' perché comprende una ventina di armi (alle quali si affiancano amenità come il jetpack e il travestimento), un po' perché i livelli sono ben architettati. Tutto è estremamente ben bilanciato e comprende le classiche modalità del genere, col Deathmatch a farla come al solito da padrone. Da sottolineare comunque la completa mancanza di bot.

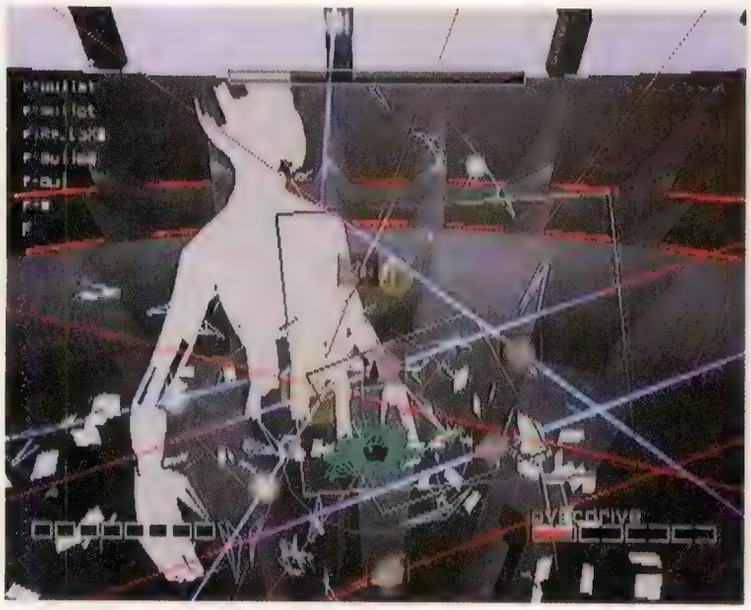
Nel complesso ci troviamo di fronte a un gioco volutamente semplice (i 12 livelli di gioco si ultimano in 7-8 ore) ma caratterizzato da un'ottima varietà, una qualità tecnica di sicuro impatto e corredato da un multiplayer che supera la sufficienza. Non può certo rientrare nella categoria "pro": **MGS2** è ovviamente su un altro pianeta, ma anche i non trascendentali **Half Life** e **Red Faction** dimostrano in molti aspetti di avere una maturità superiore.

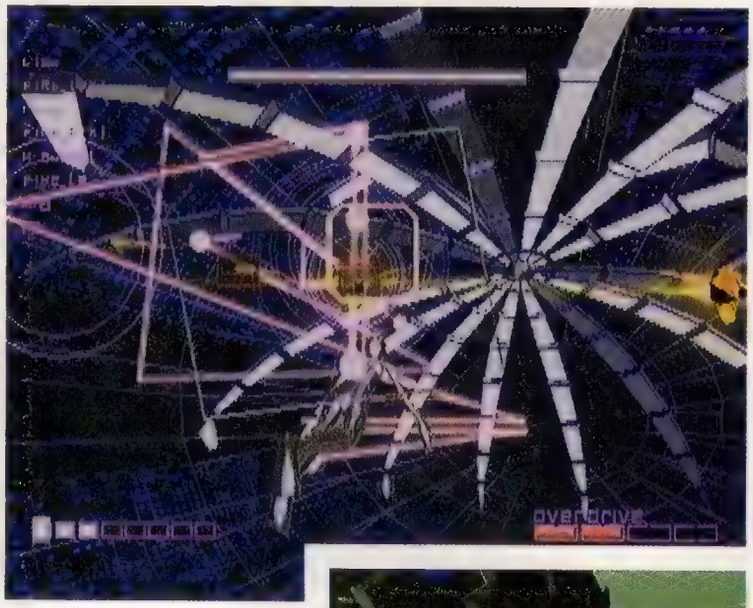
voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **UGA** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Rez

Se **Space Channel 5** non fosse bastato a convincervi circa la folle genialità dell'uomo alla testa di United Game Artists, di certo vi riuscirà questo trip psichedelico chiamato **Rez**.



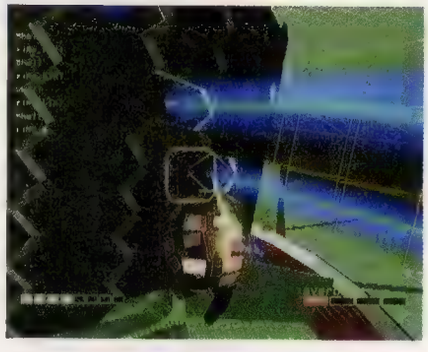


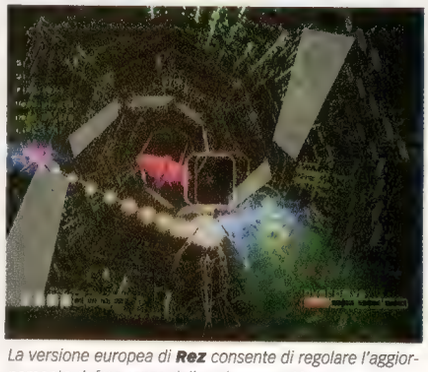
di diego**cortese**

Quando alcuni anni or sono Sega annunciò lo sviluppo di **Space Channel 5**, molti pensarono che si trattasse di un semplice tentativo di cavalcare l'ondata di successo dei giochi musicali. Dietro le conturbanti forme della giornalista spaziale Ulala si nascondeva in realtà un piano a lungo termine steso dal suo autore Tetsuya Mizuguchi. Un trampolino di lancio per il suo neonato team che gli consentisse di ottenere da parte di Sega e del pubblico la fiducia necessaria per concretizzare un progetto videoludico particolarmente ambizioso. Contemporaneamente a **Space Channel 5**, la mente dietro **Sega Rally** e **Sega Touring Car** stava lavorando a quello che lui stesso ama definire un'innovativa applicazione del concetto di sinestesia. Dopo un periodo di sviluppo di tre anni, quello che inizialmente era conosciuto con il nome di K-Project è divenuto **Rez**: un prodotto "multisensoriale" che coinvolge vista, udito e tatto, trascinandolo in un trip psichedelico degno del più allucinogeno tra gli acidi.

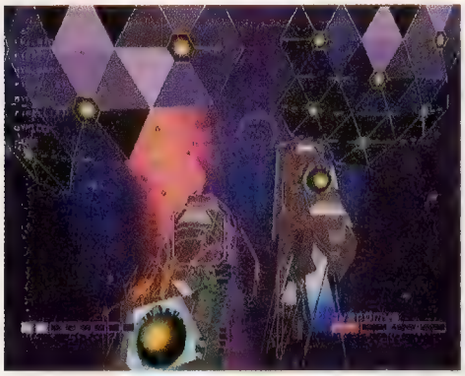
Allo scopo di alimentare il coinvolgimento del giocatore nell'esperienza mistica offerta dalla propria opera, Mizuguchi ha ideato i livelli di **Rez** come se si trattassero di sezioni di un network esplorate attraverso un dispositivo di realtà virtuale. Un viaggio nel cyberspazio allo scopo di salvare un'intelligenza artificiale che attende il giocatore al termine di cinque lunghi livelli. I primi quattro di essi, della durata approssimativa di dieci minuti l'uno, presentano un'architettura ispirata a quattro grandi civiltà del passato, nella fattispecie egiziana, mesopotamica, indiana e cinese. Gli scenari sono rappresentati miscelando e sovrapponendo strutture in wireframe a poligoni flat shaded che mutano in continuazione forma e dimensioni. Griglie, matrici, corridoi e fasci di luce da cui emergono antichi templi cinesi o piramidi egizie. In ogni stage sono presenti dieci livelli di sicurezza, penetrabili colpendo degli appositi item che compaiono nell'area di gioco. Ad ogni passaggio al layer successivo il gioco differenzia le sue componenti cosmetiche e sonore ed incrementa in piccola parte l'intensità degli attacchi nemici. Dato che non è necessario raggiungere il layer 10 per terminare lo stage, il giocatore è libero di decidere se effettuare le suddette variazioni oppure continuare lasciando immutato l'aspetto audiovisivo del livello. L'ultimo stage, per il cui completamento sono necessari più di venti minuti, rappresenta l'evoluzione della vita sulla terra iniziando dalle forme biologiche più elementari fino a raggiungere l'essere vivente artificiale meta del viaggio. Rispetto agli stage precedenti, la quinta area di gioco appare più solida, ma non meno psichedelica: ambientazioni sottomarine o foreste pluviali mostrate per brevi lassi di tempo tra una sezione del livello e l'altra, mutano in spazi immensi avvolti nella nebbia da cui spuntano bizzarre strutture in wireframe. In questo livello, inoltre, il mancato attraversamento dei portali che danno accesso ai layer viene punito infierendo un danno al proprio alter ego. Ad ostacolare la nostra esplorazione nel cyberspazio ci pensano le difese immunitarie della rete, materializzate sotto forma di veicoli spaziali dalle forme ora astratte ora assimilabili ad astronavi o mostri meccanici. Nonostante l'essenzialità cosmetica del gioco, è comunque possibile riconoscere nell'ammasso di poligoni flat shaded meccanismi dal design tipicamente nipponico. Potete incontrare navi stellari dotate di pozzi di lancio verticali per i missili, veicoli monoruota che percorrono tortuosi tragitti tracciati da linee fluorescenti oppure giganteschi serpenti meccanici dalle cui fauci fuoriescono fasci di luce letale. Particolarmente giganteschi i boss a riprova dell'estro creativo degli artisti di UGA. Esemplare la creatura presente nel quarto livello, costituita da decine di tasselli che si uniscono in forma di umanoide per poi disgiungersi mutando nelle fattezze più disparate.

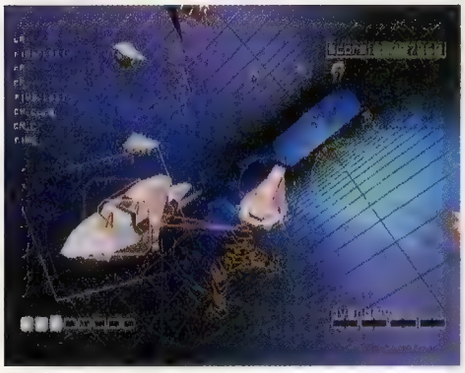
La realizzazione di un prodotto in cui la componente audiovisiva debba avere un peso pari se non superiore a quella più propriamente ludica, richiede l'impiego di un impianto gioco che non assorba completamente l'attenzione del giocatore. La scelta di Mizuguchi è ricaduta per una struttura simile a **Panzer Dragoon** con influenze da altri titoli quali **Starfox**, **Nights** e **Vib Ribbon**. Come nello sparatutto del Team Andromeda, di cui alcuni membri sono migrati in UGA, il giocatore si limita a controllare un mirino proiettato sullo schermo di gioco, mentre il proprio alter ego, inquadrato in terza persona, segue un percorso prefissato riconducente al boss di fine livello. Il fuoco contro i nemici viene diretto sia manualmente che aggan-





*La versione europea di **Rez** consente di regolare l'aggiornamento di frequenza dello schermo a 60Hz.*





***Rez** è uno sparatutto che va giocato in una stanza buia con la console collegata a un potente impianto stereo per apprezzarne a pieno le qualità.*

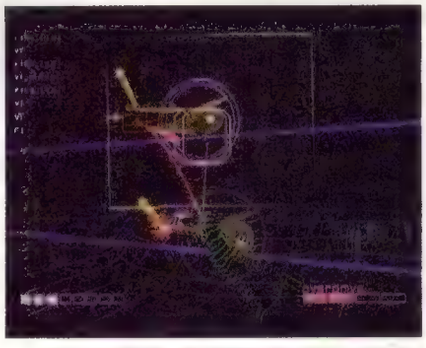
ciando i bersagli, non più di otto, per poi indirizzargli una salva contemporanea di colpi. Assimilando dei cubi colorati che compaiono dopo l'eliminazione di formazioni nemiche, si ottengono bonus che incrementano, a seconda della tinta, il contatore degli overdrive o la barra dell'evoluzione del proprio avatar digitale. Il primo permette di accumulare fino a quattro smart bomb, consistenti in un fuoco di sbarramento della durata di alcuni istanti che annienta ogni nemico presente su schermo. La seconda è parte di un sistema, ispirato a **Vib Ribbon**, che sostituisce le classiche "vite" a disposizione del giocatore. Inizialmente si affronta il gioco al secondo stadio di evoluzione per poi progredire di un livello, fino ad un massimo di otto, ogni qual volta si riempia l'apposita Evolution Gauge. Ogni incremento del livello evolutivo porta ad un cambiamento dell'aspetto del proprio personaggio (la cui forma diventa sempre più concreta ed antropomorfa) e della la velocità con cui i colpi raggiungono i bersagli. La mancata intercettazione di un missile nemico, l'impatto con un proiettile di energia o la collisione contro un ostacolo che non si è riusciti ad abbattere provoca il degradamento dello stadio evolutivo. Raggiunto il livello zero si è accolti dalla fatidica schermata di Game Over. Evento, quest'ultimo, che in verità accade piuttosto di rado. Lenti e piuttosto fragili, i nemici comuni vengono decimati con relativa facilità. Solo bersagli più grossi ed i boss di fine livello possono comportare rischi per l'incolumità del giocatore, nulla comunque che non possa essere affrontato istintivamente sin dalla prima partita.

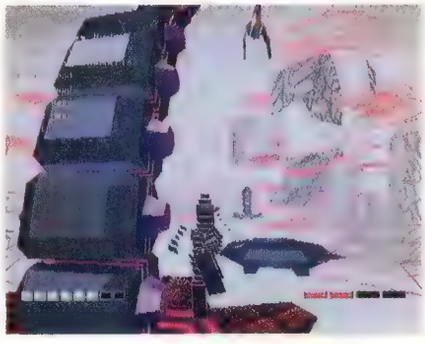
Non è nella struttura ludica di **Rez** che va ricercata la principale fonte di attrattiva del gioco bensì nelle sensazioni che riesce a trasmettere al giocatore grazie alla fusione di grafica e sonoro. Giocare a **Rez** significa calarsi in un mondo virtuale in cui immagini e suoni si plasmano secondo le azioni compiute dal giocatore. Ad ogni colpo sparato e ad ogni nemico abbattuto, nuovi campionamenti si aggiungono alla colonna sonora mescolandosi perfettamente con essa. La gamma sonora varia a seconda di quali e quanti avversari vengono ingaggiati e con che velocità vengono distrutti, consentendo in pratica di alterare a proprio piacimento l'accompagnamento musicale. A sua volta il ritmo della musica influenza il comparto cosmetico variando la velocità con cui si muovono oggetti e fondale (un turbinio di effetti di luce, oggetti vettoriali e poligoni raffigurati su schermo a sessanta fotogrammi al secondo). A coronamento della coreografia ipnotica ideata da Mizuguchi, il ritmo dei brani è sottolineato da continue pulsazioni del pad. Effetto che nell'edizione limitata della versione giapponese del gioco può essere notevolmente amplificato mediante una periferica USB chiamata Trance Vibrator inclusa nella confezione.

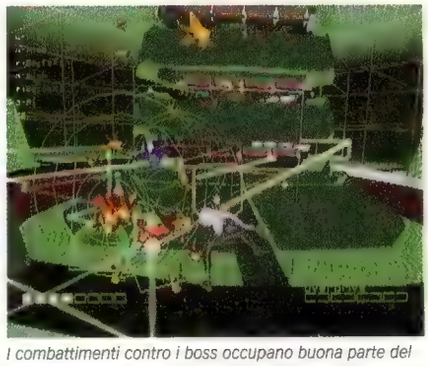
Rez offre inoltre diverse altre modalità aggiuntive per ottenere le quali è necessario soddisfare determinati requisiti. Abbiamo quindi il livello extra chiamato Beyond Mission, privo di boss, una modalità di sopravvivenza dalla difficoltà raddoppiata, un Attack Mode in cui si affrontano i livelli cercando di raggiungere il punteggio maggiore, un Boss Mode e la insolita Trance Mission definita dal gioco "un sovraccarico visivo e uditivo senza nessun pericolo per il giocatore". Vi sono inoltre opzioni segrete dalle applicazioni puramente estetiche quali la possibilità di trasformare il proprio avatar nell'alieno morolian di **Space Channel 5** oppure di alterare i colori dei background del Survival Mode.

Con **Rez** Mizuguchi ha gettato le basi per quello che potrebbe diventare un modo nuovo di concepire il videogioco, il quale cessa di essere affrontato semplicemente come una sfida diventando qualcosa di più profondo ed artistico. Un nuovo veicolo con cui grafici, musicisti e game designer possono esternare al pubblico di massa le loro idee ed ispirazioni. Immergersi nel mondo di **Rez** è un'esperienza insolita e trascinante, un rave party virtuale che esplode nel vostro salotto di casa. Il forte legame con la musica techno house costituisce però anche il maggiore limite del gioco. A chi non ama questo genere musicale, **Rez** rischia di apparire come un banale sparatutto 3D dalla struttura semplice e dalla difficoltà limitata. In questo caso il nostro consiglio è di dedicarvi a shoot'em up più convenzionali, quali ad esempio l'ottimo **Sky Gunner** di Sony, in attesa che Mizuguchi partorisca un nuovo **Rez** più vicino ai vostri gusti musicali.

voto 8 su 10





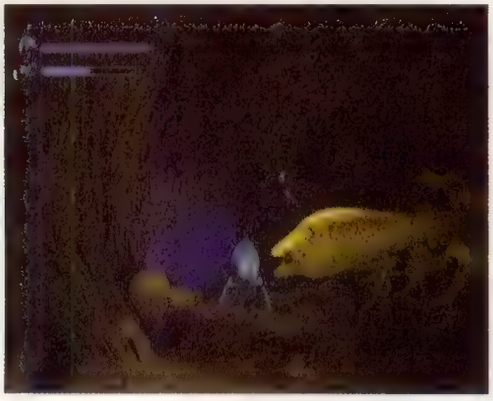


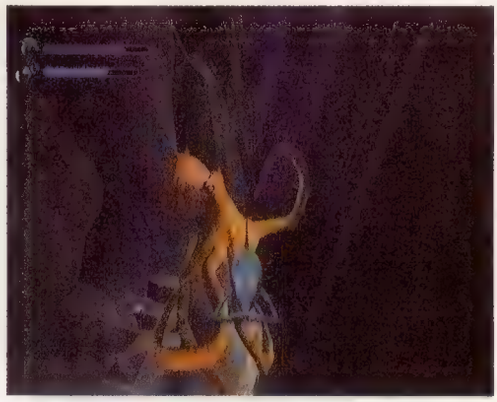
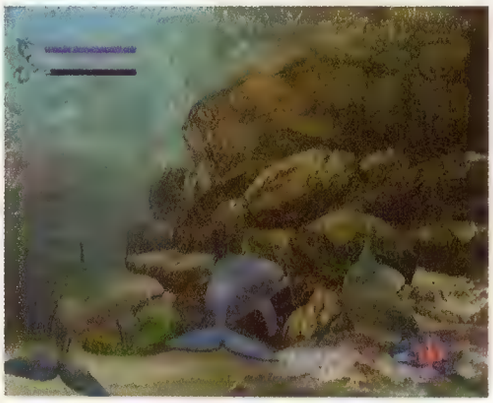
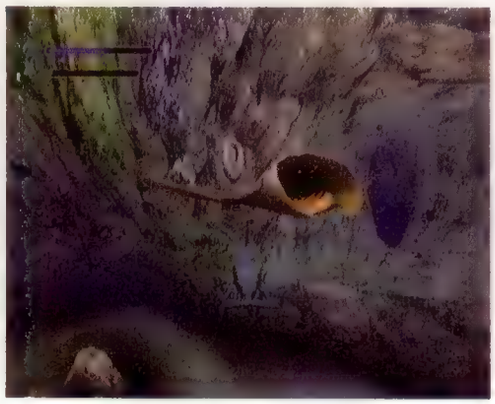
I combattimenti contro i boss occupano buona parte del tempo di gioco durante il quale si assistono a diverse spettacolari mutazioni.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **SEGA/APPALOOSA** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Ecco the Dolphin - Defender of the Future

Non ha più il fascino di una volta, però il delfino Ecco ha ancora qualche carta da giocare...

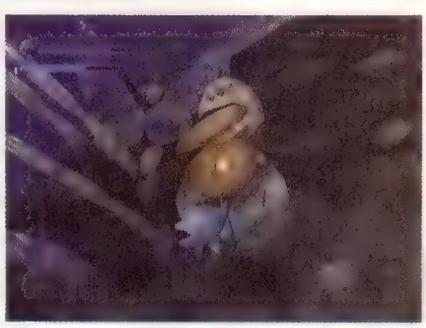
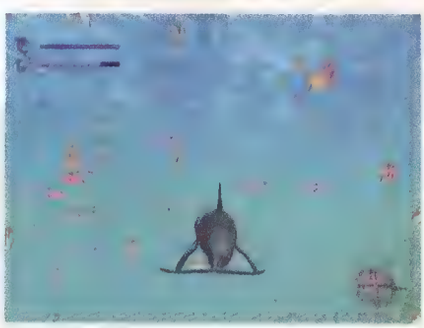


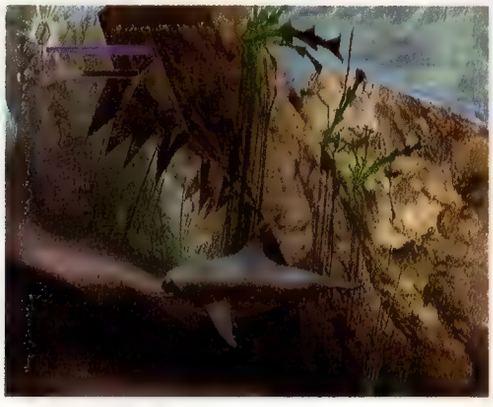
di paolocardillo

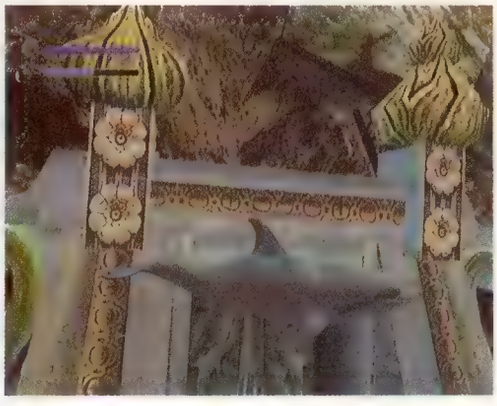
Una volta ho visto un documentario in cui si sosteneva che i delfini, come buona parte degli appartenenti al regno animale, non si fanno remore a sbranare la prole se ne avvertono l'impulso. Anche quel serial killer giapponese non scherzava mica con i suoi consimili. Addirittura fatti a pezzi e conservati nel frigorifero… Er, stiamo per andare fuori tema? Tranquilli, il rassicurante ambiente amniotico di **Ecco** è tornato in tutta la sua incontaminata naturalità: già "sconvolgente" all'epoca del suo debutto su Megadrive, eccolo approdare via Dreamcast sulla mostruosità Sony, ad attestare l'azzardo (*"Cooosaaa? Si controlla un delfinoooo?"*) che caratterizzava alcune produzioni Sega dell'epoca d'oro dei 16bit. Sì, si guida un delfino. E con questo? Non è così diverso dal direzionare qualsiasi altro mezzo nella spazialità 3D e farlo in un "acquario" ha persino un che di terapeutico: il relax è da sempre associato alla Jacuzzi, no? Ok, non facciamo paragoni blasfemi, qui si parla di un inno alla natura, di sano ambientalismo e perché no, di salutiferi trattamenti di poesia applicata. A preoccuparsi di concepire lo scenario marino è stato David Brim, uno scrittore americano il cui romanzo più noto gravita attorno a un manipolo di delfini superintelligenti. A Brim è stato concesso di disimpegnarsi dal filo narrativo dei primi due capitoli e concepire uno scenario scollegato dai precedenti. L'incredibile premessa narra di un mondo in cui umani e delfini vivono in simbiosi e hanno disinnescato ogni pericolo di guerra non solo sul nostro amato pianeta, ma addirittura nell'intero universo. Questo finché il solito manipolo di esseri provenienti dai recessi dello spazio non interferisce con l'equilibrio di un mondo al limite dell'arcadico. L'intervento più grave è quello effettuato sul Guardiano, una sorta di magica struttura di cristallo che sorveglia la vita dei delfini: questa viene frantumata in varie schegge che vengono sparse per il pianeta. Toccherà al delfino Ecco andare a recuperare i preziosi frammenti per ricomporre il Guardiano, l'unica speranza di restituire al mondo un equilibrio che sembrava inattaccabile.

Ecco the Dolphin tutto sommato ha diversi punti di contatto con **Mario**. In primis nello scenario, bucolico e sognante anche se non "ingenuo" come le vallate di funghetti dell'idraulico più famoso della storia dei videogiochi. Qui, così come nei capitoli su Megadrive, l'intenzione è quella di "simulare" la vita di un fondale marino, previa ricerca attraverso materiale enciclopedico e successiva riproduzione fedele di particolari tipici delle profondità subacquee. I pesci che troverete riprodotti in **Ecco** sono notevoli imitazioni di quelli realmente esistenti sia nelle texture branchiate che nelle movenze "istintive" e schizoidi tipiche del regno animale. Squali, pesci martello, tartarughe, banchi di pesciolini rossi, tutto quanto sembra derivare da un attento studio dei corrispondenti reali. La tipica convulsione che coglie uno squalo quando si accorge di avere una preda dietro di se, il placido sbracciare di una testuggine, le evoluzioni delle formazioni di piccoli pesci, tutto cerca di farvi credere di essere stati infilati in un acquario. Non mancano i doverosi effetti ondulatori di luce che massaggiano le texture creando quel tipico effetto ultrarilassante che solo sott'acqua può essere generato. La superficie di quest'ultima non raggiunge però i livelli di realismo di **Splashdown**, né l'interattività di quella di **Dark Alliance**: francamente, ci aspettavamo uno sforzo maggiore in questo senso, trattandosi di un gioco completamente incentrato sul mondo marino. Appaloosa sembra aver ripreso l'effetto della versione Dreamcast ed effettuato il trapianto, o forse dovremmo dire il travaso. Comunque, fauna e flora marina danno già un sufficiente contributo, con la loro caratterizzazione, al ritratto di un mondo che sembra sospeso nel tempo. Qui il nostro mitico delfino dovrà essenzial-

Ecco può rifornirsi di cibo attaccando un banco di piccoli pesci. Attenzione però alle creature venefiche (come alcuni tipi di meduse). L'antidoto è proprio un pesce velenoso, da divorare con voluttà.

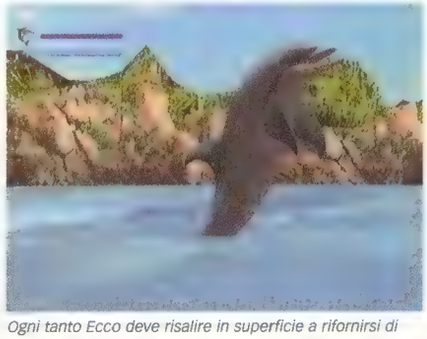




mente comprendere la risoluzione di alcuni puzzle, combattere per sopravvivere e via via sviluppare nuove capacità che riguardano in particolare la possibilità di comunicazione con altre razze della fauna ittica. All'inizio del gioco, infatti, Ecco sa solo comunicare con i propri simili, attraverso l'uso del sonar (premete ● e invierete un flusso di onde a un altro delfino). La comunicazione con un consimile offre preziose rivelazioni sul prossimo puzzle da risolvere. Lo stesso succede con alcuni cristalli informativi sparsi per i livelli, e gli indizi raccolti alla fine dovrebbero indirizzarvi verso la risoluzione di un enigma: la differenza è che i cristalli offrono suggerimenti anche visuali e non solo scritti. Per esempio, a un certo punto, in una "baia" con un grosso squalo bianco, viene visualizzata una cut-scene in cui la telecamera sfila attraverso uno stretto buco nella roccia. Non stridono un po' le dimensioni dello squalo e dell'orifizio? A voi giudicare il da farsi… Non preoccupatevi, molto presto saprete come provocare e ammansire anche i più temibili predatori dei mari: i vari tipi di comunicazione (denominati "canti") vengono ottenuti come ricompensa per aver risolto un enigma/minigioco. Quando acquisirete quello degli squali potrete stordirli con le vostre onde sonore e colpirli ripetutamente (tasto ◉) fino ad eliminarli. Imparando invece il canto dei pesci, potrete influenzare il comportamento di banchi di pesciolini: se investite una formazione di pesciolini venefici con le emanazioni del vostro sonar, questi vi scorteranno (purché procediate con una cadenza sufficientemente lenta) impedendo ad altri pericolosi pesci di aggredirvi. Il canto del Raggio, invece, direziona verso un punto dello scenario le mante che ne vengano investite. Se riuscite a dirottarle verso il covo di una letale pastinaca, questa verrà praticamente ammansita dalla loro regale presenza. Il gioco si svolge praticamente come un'avventura composta da mini-quest, con il protagonista sempre investito di nuovi compiti e in costante esplorazione dell'ambiente. Ma, vuoi per la volontà di ricreare al meglio l'idea di profondità marine sospese nel tempo, non si può fare a meno di notare che tutto si svolge a un ritmo (anche mentale) molto dilatato.

Le varie locazioni sono caratterizzate da un'evidente ridondanza nelle texture: praticamente vi capiterà spesso di perdere l'orientamento, ma questo non è sembrato importare molto agli sviluppatori, che probabilmente confidavano nell'appeal dello scenario. Il problema è solo che di scenari marini ormai ne abbiamo visti molti nel corso degli anni, e se ai tempi del Megadrive poteva sembrare una scelta inusuale e originale (tanto da suscitare elogi presso la critica), oggi non desta più lo stesso senso di meraviglia di una volta. Siamo ormai abituati a certe ambientazioni caratterizzate da specifici effetti. A differenza della versione Dreamcast, questa per PS2 offre un'esperienza esplorativa meno disorientante grazie all'investitura del tasto R3 della funzione di "puntatore" del prossimo obbiettivo sensibile. In alcuni casi poi, si "degenera" nel minigioco, come quando si partecipa a una corsa con altri pesci: certo, anche qui il contesto rimane affascinante, ma non ipnotico come una volta. Comunque, per la mole di lavoro che sembra aver comportato e l'indubbia qualità tecnica (a proposito, i tentennamenti poligonali della versione Dreamcast sono stati eliminati) e artistica del prodotto, **Ecco** rimane un gioco appetibile. Gli è rimasta comunque una parvenza di esotismo (si controlla comunque un delfino, mica una cosa consueta) e forse l'unico freno all'accoglienza da parte di un pubblico di massa è proprio il ritmo blando che caratterizza l'azione marina, che lo fa somigliare a volte ad un documentario più che ad un videogioco.

voto 7 su 10



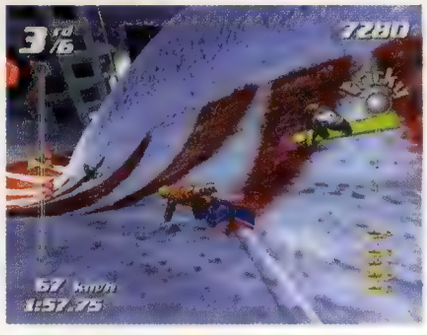
Ogni tanto Ecco deve risalire in superficie a rifornirsi di ossigeno. Realistico, ma anche una noiosa rottura di scatole. Forse si poteva lasciar perdere.

Sparsi per l'area di gioco ci sono anche alcuni cristalli custodi di poteri come il Vigore che vi consentono di combattere contro nemici imponenti, spostare pesi notevoli e andare controcorrente.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA BIG** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

SSX Tricky

La macchina dei remake di Electronic Arts inghiotte il suo primo titolo originale per PlayStation2 risputandolo con il suffisso "Tricky". E' l'inizio della fine? Non proprio.



La vastissima rosa di personaggi selezionabili (ed upgradabili), ognuno con il suo precipuo repertorio di trick ed uber trick, le sue tavole, i suoi costumi segreti e soprattutto i suoi vocalizzi, testimonia un incredibile sforzo creativo da parte degli sviluppatori.

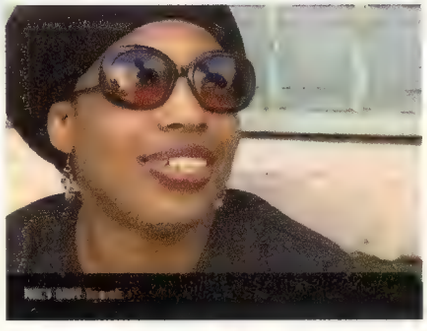
di marcello**cangialosi**

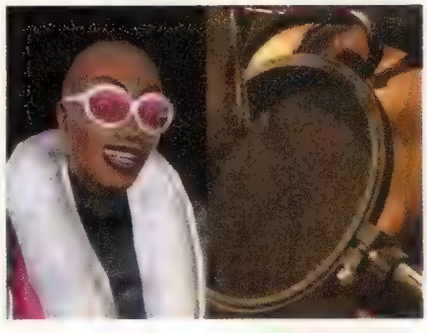
Foosh! Schivato per un pelo. Quel tronco è passato davvero vicino al lato sinistro dell'anca. Scivolo su una lastra di ghiaccio, cerco di virare strettamente a destra, ma nada. Finisco di traverso in un bunker di neve soffice. Immediatamente la tavola riacquista aderenza e viaggia al fianco della striscia di ghiaccio. Potrei proseguire così, ma una parete rocciosa mi si para davanti. L'unico modo per evitare il botto è ritornare sull'insidiosa lingua di acqua solida. Un leggero colpo di reni e ci sono sopra. Rettilineo. In discesa. Al termine scorgo una leggera salita. E dopo la salita nulla. Il vuoto. Montagne in bitmap all'orizzonte. Ci siamo quasi. 80Km/h. Vado di boost. 100Km/h. Mi accuccio, digrigno i denti, carico e salto facendo leva sull'ultimo centimetro utile di ghiaccio che mi scorre sotto. Sto volando. Il panorama è meraviglioso, ma non c'è tempo per una foto ricordo. Mi produco in figure impossibili. Ballo il moonwalking con la tavola. L'afferro e me la faccio roteare sul naso come l'elica di un aeroplano. Il tempo di rimetterla sotto i piedi ed atterro 100 metri più sotto con le ginocchia ancora sane. Altri 2 minuti così e poi il traguardo. Come **SSX**, **SSX Tricky** è ciò che diventa una banale simulazione di snowboarding quando la pensi come un videogioco. Come **SSX**, **SSX Tricky** è l'incubo di uno snowboarder febbricitante, ma diversamente da **SSX**, **SSX Tricky** è l'incubo di uno snowboarder febbricitante dopo una notte passata ingozzandosi di droghe sintetiche accompagnate da ettolitri di birra. Il bello del videogioco è che non hai bisogno di star male per vivere esperienze deliranti, ed **SSX Tricky** è una delle più genuine manifestazioni di questa sua caratteristica.

Ancora più "astrofisico" del prequel, il nuovo lavoro del team canadese di EA non è solo una raccolta di nuovi trick e nuovi personaggi, ma soprattutto una bastarda estremizzazione delle condizioni già estreme proposte nel primo titolo "da 9" per PlayStation2. Otto tracciati principali (più i due segreti Untracked e Pipedream), di cui 6 ripescati dalla precedente edizione e 2 inediti (il percorso entry level Garibali e l'intricato crocevia di ghiaccio Alaska) ospitano le tappe di una competizione dalle note regole (arrivare almeno terzi nei quarti, nelle semifinali e nella finale che hanno luogo su ogni percorso). Vecchie conoscenze come Elysium Alps, Mesablanca, Merqury City Meltdown o il Tokyo Megaplex ostentano modifiche se non radicali, quantomeno sufficienti a mitigare i benefici di chi si porta dietro l'esperienza maturata con **SSX**. Molteplici ed interessanti le nuove scorciatoie e i nuovi percorsi alternativi introdotti, accomunati per la maggior parte da una decisa impennata verso l'alto del livello di ostilità morfologica. La palma del tragitto extra più complesso spetta probabilmente all'intricata serpentina di tubi sezionati orizzontalmente che sorvola l'allucinante "flipper gigante" del Tokyo Megaplex. Davvero impegnativo. Alcune modifiche interessano anche i tratti principali dei percorsi come ad esempio le nuove barriere montate nell'half-pipe in chiusura di Elysium Alps, o i nuovi (e pericolosi) incroci nella Merqury City. I due tracciati inediti soddisfano l'esigenza di introdurre i novizi - con le morbide cunette e gli ampi spazi di Garibaldi - e di mettere alla prova le capacità dei veterani - precipitandoli (letteralmente) in Alaska, un turbinio di canaloni ghiacciati spezzati da veloci serpentine strette e letali dirupi a bordo curva. Più in generale, nonostante il rimescolamento di topografie già viste posso portare a temere una trascurabile variante dei tracciati di **SSX**, il rigurgito finale è in grado di soddisfare anche i palati meno recettivi (perdonate la metafora disgustosa).

Al di là delle modifiche apportate ai vecchi tracciati e delle new entry, ciò che realmente distingue **SSX Tricky** dalla precedente edizione è l'introduzione degli "Uber Trick". Niente di tremendamente complicato: come consuetudine, ogni acrobazia portata a termine con successo produce un innalzamento della barra di boost (meglio nota come Adrenaline Meter), una sorta di serbatoio di spinta extra da consumare con oculatezza agendo sul tasto specifico. La novità risiede nelle lettere "TRICKY" poste proprio sulla sommità della barra in oggetto. Colmata quest'ultima si innesca l'abilitazione degli Uber Trick, super acrobazie performabili con una semplice combo tasto dorsale + ■. Il giocatore ha 20 secondi di tempo per trovare la spinta e soprattutto la rampa giusta per eseguire uno dei lunghi Uber Trick presenti nel repertorio del proprio personaggio. Ogni trick chiuso accende una delle lettere di cui sopra assegnando altri 20 secondi di tempo per l'esecuzione di un altro Uber Trick. Lo scopo è giungere alla completa accensione dell'intera parola "TRICKY", nel

L'esecuzione dei trick non è l'unico esercizio possibile per alimentare l'Adrenaline Meter. L'abbattimento di un avversario provoca l'immediato riempimento della barra del boost.





*In ottemperanza ad una consuetudine che sembra prendere sempre più piede nell'industria videoludica odierna, in DVD di **SSX Tricky** custodisce un'interessante quanto ricca sezione dedicata al making of del gioco con interviste ai produttori, tecnici del suono e doppiatori illustri tra cui Macy Gray nel ruolo di Seeiah. Un extra davvero gradevole.*

qual caso si potrà fare affidamento su una riserva di boost infinita per tutta la durata della corsa. A dispetto della sua ingegnosità e soprattutto della sua complessità esecutiva, la novità introdotta è quasi trascurabile in **SSX Tricky**. Se si esclude l'esigenza di migliorare i propri tempi di percorrenza, è davvero difficile trovare un motivo per cui si debba fare affidamento agli Uber Trick. Vuoi perché il boost "normale" è più che sufficiente, vuoi perché fintanto che si completa la scritta "TRICKY" si è già arrivati a fine corsa, il giocatore arriva quasi a dimenticarsene. Un maggior dipendenza fra l'esito della gara e l'esecuzione degli Uber Trick avrebbe senz'altro offerto gli stimoli giusti. Restando in tema di idee nuove malamente implementate, si segnala infine un interessante algoritmo di IA "dinamica" che modifica i "sentimenti" covati dai partecipanti nei confronti del giocatore in base al trattamento riservatogli durante la corsa. Peccato che di fatto l'impegno richiesto per portare a buon fine ogni discesa impedisca di notare simili sottigliezze.

Con **SSX Tricky**, Electronic Arts aveva promesso un arricchimento cosmetico accoppiato ad un motore grafico più performante, e soprattutto avulso dai noiosi "scatti" che affliggevano la prima edizione. Una promessa a cui il prodotto finito tiene fede solo in parte. I modelli poligonali degli atleti denunciano un'evidente superiorità in termini di complessità e soprattutto di ombreggiature. Le scenografie sono ammantate da una palette cromatica più ricca e variegata, e raramente se ne scorgono "mozzature" all'orizzonte anche durante i salti più arditi. I problemi restano gli scatti, ma a questo proposito è necessario puntualizzare un paio di cose: a) la loro incidenza sulla giocabilità è nulla b) dipendono strettamente dal numero di avversari in gara. Curiosamente, **SSX Tricky** ne oppone 5 di default contro i 4 della versione precedente (il che rappresenta già un carico in più da gestire), ma, a differenza del primo **SSX**, permette anche di regolarne il numero. Portando il numero di concorrenti a 3 o 4 si scongiurano circa l'80% dei tentennamenti dell'engine fino ad estinguerli completamente impostandone solo 2 (3 se si considera il proprio alter ego). In questo caso **SSX Tricky** viaggia costantemente a 60fps senza alcun singhiozzo. Inutile sottolineare che le discese in modalità solitaria Showoff scorrono fluide come panna. Pertanto, nel caso si nutra una profonda quanto comprensibile avversione per gli scatti, si raccomanda di armeggiare col menu delle opzioni (del resto un paio di concorrenti in meno non rendono l'esperienza ludica meno competitiva).

Sebbene in pochi potranno apprezzarne i benefici, il supporto dell'audio in DTS interattivo aggiunge una nuova dimensione sonora al pacchetto ludico. Sebbene i canali impiegati siano 4.1 piuttosto che 5.1 (la cassa centrale resta inattiva per tutto il tempo, ma, sinceramente, se non ci poggi l'orecchio sopra manco te ne accorgi), l'immersione è totale e le prospettive per il futuro delle tecnologia affascinanti. E' quasi galvanizzante intuire il sopraggiungere di un avversario ascoltando il fruscio della sua tavola alle proprie spalle, per poi eventualmente mandarlo all'aria con uno spintone ed udirne il capitombolo dissolversi nella spazialità sonora dietro di sé. Il cinguettio degli uccelli avvolge il giocatore durante gli arditi fuoripista boschivi del tracciato Elysium Alps. Passate sotto un ponte della metropolitana in Merqury City e sentirete il "tum tum" del tram sorvolarvi da sinistra a destra. Spesso vi ritroverete a compiere piccoli cerchi sulla neve solo per il piacere di ascoltare la sirena dell'antifurto di una vettura appena tuzzata girarvi attorno. Davvero eccellente. L'impiego del DTS non fa inoltre che esaltare ulteriormente i già ottimi pezzi musicali che accompagnano le discese, interattivi anch'essi come da tradizione ssxiana.

Riassumendo, **SSX Tricky** offre indubbiamente "più" del predecessore. Quanto quel "più" sia sufficiente a stimolarne l'acquisto dipende dalla classica iterazione "IF – THEN". Se non avete mai giocato ad **SSX** allora **SSX Tricky** deve entrare assolutamente in casa vostra (voto 9 su 10). Se avete già giocato ad **SSX** fino alla nausea allora potete forse fare a meno di **SSX Tricky** (voto 7 su 10). Aggiungete le variabili del caso all'equazione (leggi fanatismo esasperato contro endemica avversione al genere) e traetene le vostre personalissime conclusioni.

voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **RADICAL ENTERTAINMENT** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

The Simpsons Road Rage

Avete sempre sognato di guidare una Canyonero F-Series, o magari un veicolo ultraveloce appositamente disegnato per la Formula Carrettino? Beh, ecco la vostra occasione d'oro...

di erikpede

Una licenza estremamente popolare e una struttura di gioco ampiamente collaudata: un cocktail di sicuro successo per una softco, soprattutto quando la licenza viene scelta con oculatezza. E con i Simpson, si sa, si va sul sicuro. Cosa succede, però, quando il gameplay non è semplicemente collaudato, ma preso di sana pianta da un prodotto della concorrenza? Non si urla certo al plagio, anche perché di questi tempi non si usa più, vista la preoccupante omologazione dei concept alla base dei videogiochi, ma si rimane comunque perplessi e un tantino dubbiosi. E questo, inutile dirlo, è proprio il caso di **The Simpsons Road Rage**, gioco palesemente "ispirato" a quel **Crazy Taxi** che, coincidenza delle coincidenze, ha fatto buona parte della recente fortuna di quella che, a conti fatti, è attualmente la rivale più pericolosa per EA, vale a dire Sega. Ironie della sorte a parte, bisogna almeno dare atto a Radical Entertainment di aver messo una storiella alle spalle del suo simulatore di tassista (cosa che Sega, forse giustamente, non ha mai pensato di fare): in breve, il signor Burns ha comprato tutti gli autobus di Springfield e ne ha modificato i propulsori per poterli alimentare ad energia nucleare. La popolazione, ovviamente, non è affatto contenta di ciò, e ha deciso di istituire un servizio taxi per racimolare il denaro necessario a ricomprare la compagnia municipale dei trasporti. E questo è quanto...

La modalità Road Rage, che poi è quella principale, vede per l'appunto la famiglia Simpson e i suoi concittadini alle prese con il difficile mestiere del tassinaro. Ciò si traduce nella necessità di cercare clienti, caricarli a bordo, portarli a destinazione entro un tempo limite e riscuotere un compenso determinato dal periodo di permanenza del fondoschiena del cliente sul sedile della propria vettura e dalla rapidità con cui si è riusciti a soddisfare le richieste del passeggero. Sporadiche impennate degli introiti provengono dalle occasionali corse speciali, che prevedono la distruzione di un certo numero di oggetti o l'aggiramento del traffico urbano durante il trasporto del cliente. In caso di successo, oltre alla pecunia aggiuntiva, si ottengono dei preziosi secondi da aggiungere al timer che regola la durata della partita, il cui prolungamento passa anche per l'abbattimento delle fermate degli autobus di Burns (2 secondi in più per ogni demolizione) e per l'assolvimento alle proprie mansioni (da 1 a 3 secondi extra per ogni passeggero depositato in tempo accettabile). Il traffico, gli oggetti disseminati sui marciapiedi, i pedoni, i bus di Burns e la limousine del vecchiaccio, da parte loro, hanno l'unico scopo di far perdere tempo al giocatore, mentre il denaro guadagnato nelle varie sessioni di gioco va ad ammontichiarsi in un deposito che permette di "acquistare" personaggi e locazioni bonus, per poi decretare la vittoria al raggiungimento del milione di dollari. Tutto (o quasi) come in **Crazy Taxi**, insomma, se non fosse che a **TSRR** mancano l'inventiva, il ritmo forsennato, l'ottimo design delle ambientazioni e la proverbiale giocabilità del prodotto Sega, al quale il gioco scritto da Radical Entertainment paga pegno anche in termini di modello di guida (nevrotico e ipersensibile) e rilevamento delle collisioni (assolutamente caotico). La sezione Road Rage, in definitiva, non brilla né per originalità né tantomeno per gradevolezza e divertimento, e lo stesso si può dire purtroppo delle modalità secondarie, dedicate nella fattispecie alla guida libera senza limiti di tempo, alle competizioni per due giocatori e alle 10 sfide da battere per ottenere la celebrerrima (e disastrosa) macchina disegnata da Homer per conto di suo fratello.

Le ultime note spicciole sono per la realizzazione tecnica di **TSRR**, caratterizzata da personaggi poligonali ragionevolmente simili agli originali che si muovono all'interno di locazioni facilmente riconoscibili dagli appassionati del cartone, rese però con un inefficace misto tra cel-shading e grafica tradizionale coperta da texture scarsamente definite. Instabile il frame rate, evidente il draw-in, funzionali i jingle, divertenti per la prima mezz'ora i campionamenti vocali (con tanto di doppiatori della serie statunitense) e lunghissimi i caricamenti. Questo il quadro complessivo di un prodotto che, se preparato con maggior cura, avrebbe potuto indubbiamente rappresentare un'interessante alternativa a **Crazy Taxi**, invece di risolversi nell'ennesima occasione persa. Sarà per la prossima volta...

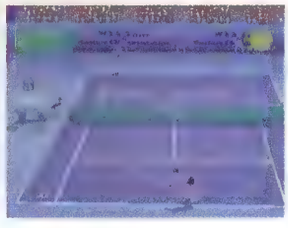
voto 5 su 10

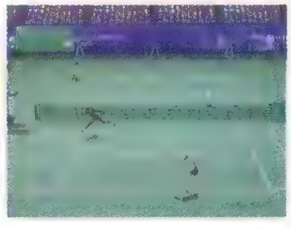
L'ampia rosa dei personaggi selezionabili include praticamente tutti i volti più noti della serie originale. Assai apprezzato, in questo senso, l'inserimento di Homer nei panni di Mr. Spazzaneve...

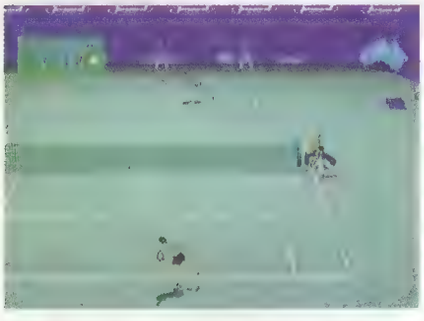
L'opera di disturbo degli autobus nucleari del signor Burns può rivelarsi a tratti eccessiva e snervante, soprattutto quando rimane poco tempo a disposizione per depositare il cliente.

WTA Tour Tennis

Dedicato a Gianni Clerici...







Ovviamente non poteva mancare una tennista giapponese: la Sugiyama, che non abbiamo la minima idea di chi sia...

L'ultimo motore tennistico a cui si ispirano tutti ultimamente è indubbiamente quello di **Virtua Tennis** (e del suo seguito) di Sega Sports: soprattutto nella sua ultima incarnazione dreamcastiana, **VT** è innegabilmente divertente e pieno di animazioni particolari. Non ci scordiamo però che la struttura minimalista del gioco è figlia della crisi dei coin-op, che in Giappone si è cercato di scongiurare con un ritorno al passato: riduciamo il numero di tasti, assottigliamo i contenuti e vediamo cosa succede. Insomma, ha un po' l'aria della stampella, anche se una stampella ha sempre la sua funzione importante. Fatto sta che buona parte della stampa si è dimenticato di sottolineare il "clima" di cui il gioco era figlio. Mah. Ora arriva Konami, e allestisce addirittura un esercito tennistico di sole donne, come se facesse qualche differenza: si guadagna bene a qualsiasi sesso si appartenga, nel tennis. Sicuramente, vista la struttura fisica meno imponente, gli scambi sono meno prepotenti di quelli tra i maschietti, ma si nota fino a un certo punto. Quello che è evidente è il requiem qualitativo che sembra di sentire, proveniente da dimensioni sconosciute, mentre si gioca a **WTA Tour Tennis**. Dall'ultima versione addocchiata al *TGS* di marzo praticamente non sono stati fatti passi avanti: animazioni "a passo uno", errori nel rilevamento di collisione tra racchetta e pallina, grafica scadente, tutto concorre a dare l'impressione di un gioco che avrebbe bisogno di una bella passata di playtesting, prima di uscire sul mercato. E dire che il titolo aveva persino degli elementi anche più realistici del solito. Per esempio, l'impiego dei tasti dorsali L1 e R1 per lo sprint era un'ottima idea. Anche perché un videogiocatore che voglia correre verso sinistra tende spontaneamente a premere un dorsale di sinistra, e lo stesso nel caso della destra. Volendo, uno si poteva abituare a designarne anche solo uno come tasto della corsa. Il fatto di poter innescare lo sprint volontariamente metteva tra l'altro il giocatore nella condizione di doversi confrontare con un realistico onere in più, soprattutto nelle situazioni disperate in cui in genere uno si limita a premere sperando che quantomeno la pallina rassi oltre la rete. Non si capisce però perché il salvataggio in tuffo sia stato praticamente ostracizzato: quando anche i tasti della corsa non bastano più, sarebbe stato utile il tuffo, ma qui viene effettuato rarissimamente. Tanto raramente da far sospettare che il problema sia proprio il rilevamento di collisione. Ma come, aggiungono una cosa positiva in più come la corsa e ci tolgono il leggendario stretching d'emergenza verso le palline imprendibili? A parte questo, è comunque la realizzazione generale a essere scadente, una delle più svogliate (o incompetenti) vista negli ultimi mesi. Nemmeno gli svariati tornei che foraggiano di punti i molti parametri in cui è scomposta ogni tennista, coprendo l'aspetto "evolutivo", bastano a compensare. Il fatto che il gioco possieda i diritti di più di 20 impallinatrici esistenti (dalla Hingis alla Seles, da Serena Williams alla Capriati) perde ogni forza di influenza. L'impazienza per la conversione di **Virtua Tennis 2K2** a questo punto subisce un'ulteriore impennata...

voto 4 su 10

di paolocardillo

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **OPUS360** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Jet Ski Riders

Beh, non sarà *Baywatch*, però...

di paolo**cardillo**

Ormai nel mondo PlayStation2 non si fa altro che parlare di acqua. Ultimamente poi, con le routine liquide di **Baldur's Gate: Dark Alliance** (che non è né un gioco di delfini, né di motori acquatici, ma un action RPG) tutti hanno gridato al miracolo. Dopo l'acqua realistica di **Splashdown**, siamo subito passati alla tappa evolutiva successiva: ora l'acqua sembra persino interattiva! Se il fatto di avere l'effetto del moto ondoso più scarso di tutti fosse l'unica lacuna di **Jet Ski Riders**, potremmo soprassedere, ma purtroppo il gioco presenta altri difetti. Le distese di liquido di **Splashdown** e **Dark Alliance** sembrano infatti la cosa reale, il mare di **Jet Ski Riders** pare più che altro un caleidoscopio. Distorce i riflessi degli elementi sovrastanti, ma non si comporta in maniera tanto aderente alla realtà quanto quella dei titoli Infogrames e Interplay. Ma, come si diceva, i problemi sono ben altri. Opus360, team giapponese ingaggiato apposta da Eidos, ha scelto un approccio un po' rigido al genere: guidare jet-ski e sea-doo in **JSR** è un aspetto forse un po' troppo improntato al realismo, tanto da rendere il controllo dei mezzi ostico. Praticamente, a meno che non si riduca paurosamente la velocità, il mezzo curva molto poco (specialmente i sea-doo, più pesanti e qui decisamente pachidermici), il che riduce la gara a un continuo esercizio di massiccio anticipo delle sterzate. Spostare in su o in giù lo stick produce delle specie di frenate non molto comprensibili, che vi fanno affondare o perdere il controllo, in maniera veramente strana. Niente di male, ci si può abituare ed è anche divertente giocare di anticipo, senonché potete scordarvi il gioco di dosaggi di impennate e picchiate che era alla base dell'ottimo metodo di guida di **Splashdown**. Un modo eccellente per mettere in luce la propria abilità nell'uso della levetta analogica. In **JSR** invece vi conviene tornare al più "rozzo" controllo digitale. Questo già testimonia una certa differenza nella caratura dei due prodotti. Poi c'è l'inquadratura: anche quella più lontana purtroppo riprende una porzione di schermo piuttosto ristretta, tanto da ostacolare l'individuazione della boa successiva (lo slalom tra i galleggianti è ovviamente uno dei cardini del gioco). A questo punto, tra il fatto di dover anticipare le curve e l'inquadratura limitante, più che di mettere in campo l'abilità si tratta in buona parte di prodursi in un esercizio mnemonico: si deve assolutamente mandare a memoria la disposizione delle boe, il che relega **Jet Ski Riders** ancora più in basso nella graduatoria delle valutazioni. Ultima pecca: il moto ondoso anarchico. In **Splashdown** le onde che si formano hanno una loro direzione, così come nella realtà. Il mare di **JSR**, quando si agita sembra invece un pentolone in ebollizione che inizia a sballottarvi di qua e di là procurando una discreta dose di frustrazione.

Nonostante tutto questo, non si può comunque negare che dietro alle realizzazione delle piste ci sia un buon lavoro di design: i tracciati sono ricchi di scorciatoie, salti e passaggi segreti ben dislocati "strategicamente" e la seppur criticabile resa del mare mosso è comunque più incisiva che in **Splashdown**, e riesce in qualche modo a rendere uno stesso livello diverso una volta che lo si incontra nella versione tempestosa. I pochi trick disponibili sembrano stranamente inseriti come riempitivo e non incidono in alcun modo sul potenziamento dei veicoli come in **Splashdown**. Una scelta singolare, in un periodo dominato dai giochi basati sulle acrobazie. La modalità freestyle appare così praticamente priva di significato.

Considerando il decente livello della qualità grafica (con 11 scenari piuttosto dettagliati tra cui l'ormai immancabile Venezia), una quantità di piste non indifferente (una ventina) e l'interessante possibilità di distribuire il "peso" dei parametri per ognuno dei mezzi, non possiamo dire di trovarci di fronte ad un rottame. Certo, **Splashdown** (e **Wave Race** su GameCube) è un'altra cosa...

voto **6 su 10**

Stranamente nel gioco i tricks hanno un ruolo assolutamente secondario....

è in edicola

20 ANNI

CON GADGET A SORPRESA LIRE 5000 € 2,58 IN ITALIA

Sped. in abb. post. - 45% - art. 2 comma 20/B legge 662/96 MI - ANNO 4 - N° 1
GENNAIO 2002 L. 5.000 € 2,58 (IN ITALIA)

TREND
perché no? una notte al motel

SFIDE
se vuoi una vita spericolata...

TEST
SCOPRI IL LAVORO OK PER TE

LOOK & FASHION
righe pois fiori e stampe per piccoli pezzi 24ore

LOVE AFFAIR
sesso, amore e qualche dritta nel MAXI OROSCOPO 2002

DI TUTTO UN POP
MITI MODA GRAFFITI E PAZZE IDEE DA INDOSSARE

E POI... Bello e possibile: Enrique Iglesias • Genitori e figli: se i ruoli si scambiano • La bellezza al freddo • Da copiare: Gwen Stefani

ISSN 1129-017X

Con i gadget-sorpresa... Per sentirti ancora più bella!

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **EXAKT** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Supercar Street Challenge

Favolose macchine sportive che viaggiano in alcune tra le città più famose del mondo. Cosa chiedere di più da un videogioco?

di marcoravetto

Magari che sia divertente. Questa la triste risposta al quesito posto qui sopra. Eliminati tutti i fronzoli, infatti, ciò che manca veramente a **Supercar Street Challenge** è la giocabilità. Dietro una patina colorata e abbellita dalla presenza di accattivanti modelli sportivi e dalla possibilità di lavorare come maghi del carburatore alla messa a punto della propria macchina (più per quanto riguarda l'estetica, a dire il vero) si cela infatti un titolo estremamente semplicistico nella meccanica di gioco e nel sistema di controllo. Chiunque abbia mai provato almeno un racing game nella propria vita non incontrerà alcuna difficoltà a condurre la propria vettura alla vittoria sin dalle prime gare, sia per la già citata semplicità strutturale che per le ridotte capacità dei piloti controllati dalla CPU. Una partita a **Supercar Street Challenge** scorre con una fluidità disarmante ed è sufficiente provare un tracciato per un paio di giri per impararne ogni singolo segreto; la presenza di scorciatoie e percorsi alternativi non rappresenta certo una novità assoluta e non aggiunge nulla a un prodotto onestamente poco rifinito. Il leggero incremento della giocabilità nelle sfide in doppio è scontato e non deriva assolutamente da qualche trovata originale da parte dei programmatori, ma onestamente, anche avendo la possibilità di sfidare spesso un amico, la longevità del titolo Activision appare decisamente limitata.

Ridurre l'elencazione dei difetti di **Supercar Street Challenge** alla sola meccanica di gioco, tralasciando completamente la realizzazione tecnica, è però ingiusto e fuorviante; il prodotto di Exakt è infatti un titolo di primissima generazione che sfigurerebbe se confrontato con alcuni prodotti usciti quasi due anni or sono. Le terribili musiche che martellano le povere orecchie dell'utente con ritmi techno di quarta categoria e gli effetti sonori nel complesso dozzinali sono il giusto accompagnamento di una grafica decisamente scialba. I modelli poligonali delle auto non sono particolarmente rifiniti, le ambientazioni sono piuttosto scarne e il pop-up è sempre in agguato in diverse sezioni di gioco; l'impressione è quella che i programmatori abbiano accettato molti compromessi pur di ottenere un frame rate discretamente fluido. La presenza di accattivanti macchine sportive e la possibilità di lavorare sulla loro carrozzeria per modificarne l'aspetto e le caratteristiche rappresenta quindi una sorta di specchietto per le allodole il cui scopo è semplicemente quello di attirare l'attenzione degli appassionati. Bastano però pochi istanti di gioco per rendersi conto di come **Supercar Street Challenge** sia un titolo nel complesso deludente e come gli elementi positivi (pochi, a dire il vero) siamo sommersi dai numerosi difetti che riguardano ogni singolo aspetto della strutturale e della realizzazione tecnica. Superflua quindi ogni ulteriore indicazione su come comportarsi con questo gioco, considerando anche l'ampia possibilità di scelta garantita dalla line-up PlayStation2 per quel che concerne le produzioni automobilistiche.

voto **4 su 10**

A cosa servono le scorciatoie quando si può vincere tranquillamente rimanendo sulla strada principale?

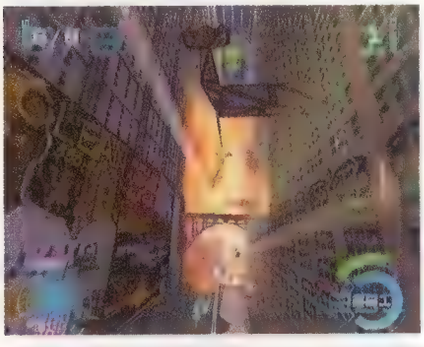
Pioggia a Londra? Certo che i programmatori non hanno proprio voluto sfruttare i più famosi luoghi comuni...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **WANADOO** SVILUPPATORE **KALISTO** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

New York Race

Mi raccomando la canottiera arancione...

I gingilli utilizzabili sono classicamente wipeoutteschi: ecco la barriera protettiva...



Il primo mezzo selezionabile è proprio il taxi che Bruce Willis guidava ne Il Quinto Elemento.

Dopo *Blade Runner*, il film che ha meglio ritratto la giungla urbana del futuro è stato senza dubbio *Il Quinto Elemento*. Arrivando quindici anni dopo (1982 il primo, 1997 il secondo), beneficiava ovviamente dei virtuosismi fittizi della computergrafica, tanto da permettersi di creare delle vere e proprie arterie di traffico volanti con centinaia di macchine contemporaneamente su schermo, cosa che sarebbe stata veramente complicata potendo contare solo su dei modellini. Fateci caso: in *Blade Runner*, anche nelle panoramiche molto ampie, si vedranno evoluire quattro o cinque auto volanti al massimo. Fatto sta che oggi, a distanza di cinque anni dal film di Luc Besson, qualcuno ha scelto proprio lo scenario de *Il Quinto Elemento* per la cosa più spontanea che si potesse trarre, videoludicamente parlando, da un complesso cittadino claustrofobico interessato da flussi ultracongestionati di mezzi fluttuanti: un racer avveniristico.

Chiaramente, se la saga di **WipEout** appare come una competizione organizzata, con circuiti allestititi allo scopo, **New York Race** vi scaraventa nel bel mezzo del traffico cittadino all'ora di punta, quindi ci aggiunge anche quel pizzico di trasgressività che non guasta mai. Questo naturalmente aggiunge spettacolo, ma ha anche le sue controindicazioni: a parte le "utilitarie", vi potrebbe capitare di venire investiti da convogli pieni di brava gente che va al lavoro che procedono in senso contrario! Questi seguono il percorso delle monorotaie che serpeggiano dappertutto nello scenario del gioco, una vera piaga anche come semplici ostacoli: sottili, e proprio per questo più difficili da distinguere. A proposito, questo intrico di rollercoaster cittadini conferisce allo scenario un aspetto decisamente grindabile, ma non stiamo parlando di un boarding game, per cui vediamo di ricomporci...

Il gioco potrebbe essere definito come un **WipEout** con un dimensione in più, visto che qui si sta a centinaia di metri di altezza rispetto al livello del mare. La differenza sta proprio nella propulsione che si ricava dalla possibilità di cabrare: scendendo in picchiata, si guadagna una spinta che poi si può mantenere tenendo livellato il mezzo. È chiaro che, con tutti gli ostacoli che si frappongono fra voi e il traguardo, sarà una questione di mediare tra la necessità di picchiare e quella di aggirare i mille elementi del paesaggio. Proprio per il fatto che l'altezza sia un fattore in più di cui tenere conto: rispetto a **WipEout**, sono stati messi a disposizione, oltre a quelli laterali, anche dei freni altimetrici (R2 e L2) che vi portano su e giù senza bisogno di toccare la cloche.

Il gioco comprende dodici circuiti (se così si possono chiamare...) caratterizzati da quattro tipologie di scenario che identificherebbero quattro zone di NY: Jet Set, Middle Class, Chinatown e The Slums. Non c'è praticamente bisogno di spiegarli: sfilerete in mezzo alle pagode così come nel complesso fognario, ok? Per la natura stessa dello scenario, più che gli stimoli ad affinare lo stile di guida, ogni pista titilla soprattutto i riflessi. Insomma si tratta più di una corsa a ostacoli, e proprio per questo non si può dire che le piste siano caratterizzate da fisionomie particolari: più che altro si fa notare la diversa natura e distribuzione degli elementi ostruzionistici. Si può trattare di enormi colonne distribuite come in una gara di slalom, di tratti che si restringono in vere e proprie tubature, oppure di file di macchine, treni, cartelloni pubblicitari a diverse altezze o di diversa imponenza. Non si può dire che il gioco manchi di fascino: Kalisto ha cercato di inserire dettagli che generassero atmosfera (ascensori esterni, cartelloni, e ad un certo punto anche una cattedrale!), ma è l'idea di base che è intrigante di per sé. Wanadoo si è prodigata a fare incetta di sponsor (Paco Rabanne, Samsung, Seat, Ralph Lauren etc.) per tappezzare il suo scenario futuristico (un po' come all'epoca proprio *Blade Runner*. Ricordate il marchio Atari?) di griffe esistenti. Certo, l'ha fatto per una questione economica, ma secondo me più dettagli realistici ci sono in un gioco e meglio è, soprattutto se "stridono" con lo scenario fantasociologico...

La pecca di **NYR** è da ricercarsi comunque nello scarso spessore tecnico del gioco: per quanto lo scenario "chiuso" non generi problemi di lontananza dell'orizzonte, Kalisto è riuscita a inserirci un po' di foschia e a relegare la fluidità a 30fps, ma a volte anche sotto. Specialmente nei tratti tubolari, è evidente una certa scattosità, francamente ridicola. Nel complesso, ci troviamo di fronte a un gioco di grande appeal atmosferico ma che meritava maggior cura programmatoria: assente qualsiasi forma di effetto speciale, riesce lo stesso ad avere una fluidità di prima generazione. In attesa di **WipEout Fusion** però, potreste anche accontentarvi...

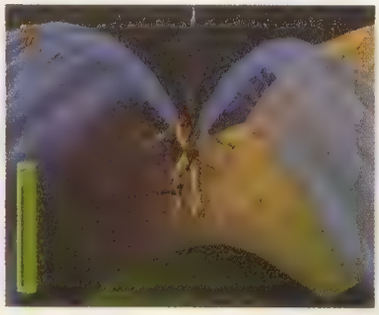
voto **6 su 10**

di paolo**cardillo**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **UBI SOFT MONTREAL** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Tarzan Freeride

L'uomo scimmia ritorna in un gioco per bambini... o per quadrumani?



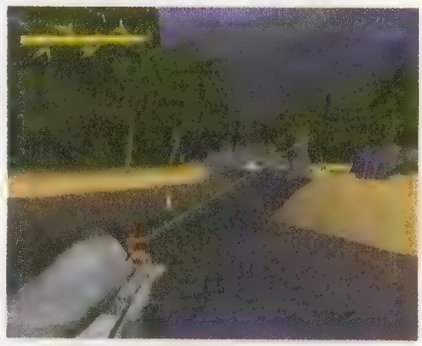
*Gli intermezzi di **Tarzan Freeride** sono in tempo reale con una grafica solo un po' più sofisticata di quella di gioco, tanto da suscitare la domanda: ma non potevano sprecarsi un po' di più per adottare almeno un grafica di questa qualità, visto il già semplicistico impianto di gioco?*

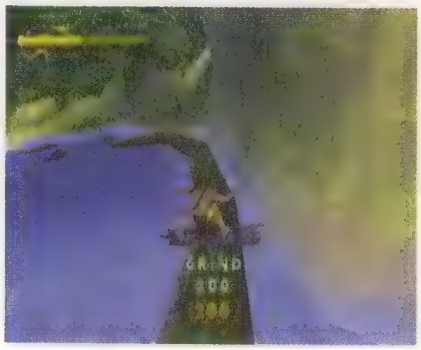
di paolocardillo

Sono gli stessi sviluppatori di **Batman: Vengeance**, il target a cui è diretto coincide (giovanile), il produttore è il medesimo, ma la discrepanza tra i due titoli è veramente autostradale e potrebbe riaccendere l'annoso dibattito: ma i giochi per i più piccoli devono subire un'evoluzione o bisogna preoccuparsi di renderli solo facili da giocare? Noi stiamo con **Batman: Vengeance**. Il motivo è presto detto: era tanto tempo che non si vedeva un gioco "pilotato" come **Tarzan Freeride**, ma forse pilotato non rende molto l'idea. È totalmente on-rail. Si segue quel percorso e da lì non si sgarra, se non per fugaci deviazioni verso oggetti bonus. Potete lanciarvi da uno strapiombo in una seduta di bungee jumping, zompettare da una liana a una piattaforma a un albero a un ippopotamo, potete dilettarvi nello sci nautico (trainati da un povero volatile) e nel surf (praticamente guidate un pezzo di corteccia), ma siete sempre prigionieri di quell'invisibile barriera che vi confina nell'odioso percorso prestabilito. In tutto ciò, forse giusto quest'ultima disciplina si salva, ma solo perché è assimilabile a una discesa in snowboard come si sono viste in giochi di complessità superiore. Insomma, il meno peggio che c'è nel gioco. A nostro avviso i ragazzini di oggi sono abbastanza svegli da poter decidere tra l'opportunità o meno di usare una visuale in soggettiva, sono pronti ad accettare nuove mosse speciali da imparare, possono barcamenarsi tranquillamente tra i molti oggetti dell'inventario senza aver paura di scegliere, anzi traendone motivi di soddisfazione. Tutto quello che c'è in **Batman: Vengeance** e che viene spudoratamente evitato in **Tarzan Freeride**, che alla fine risulta il tipico titolo da rifilare al fratellino rompipalle giusto per tenerselo buono.

Come detto, il gioco comprende molte intriganti specialità estreme, che cercano di cavalcare l'onda del successo odierno dei boarding games. Tanto da mettere a disposizione del giocatore addirittura un repertorio di tricks, eseguibili agendo sul tasto R2 e le direzioni. L'unica parte "normale" del gioco investe il settore esplorativo, in cui l'uomo scimmia girovaga nella giungla in una tipica impostazione piattaformica. Cioè, tipica mica tanto. È sempre on-rail. Si può dirottare il personaggio verso nuovi orizzonti solamente quando si incontra un gorilla e si caccia il classico urlo (tasto ◉). A quel punto il quadrumane vi piglia e vi lancia verso il percorso alternativo. On-rail anche questo, ovviamente. Il resto è un continuo ciondolare da una liana all'altra, surfando a piedi nudi i rami meno "ripidi" (una delle trovate più azzeccate del film) e raccogliendo tutto quello che c'è da raccogliere. Comprese le pellicole che vanno accumulate sino a un certo numero per poter accedere ad alcuni livelli successivi. Il massimo dell'interattività è la lancia (che si estrapola da un cespuglio di canne di bambù), che va scagliata contro le liane "inservibili" per produrre due comode liane consecutive. Nella fase platform, ogni tanto ci si lancia in dei corpo a corpo con dei temibili felini. Indovinate come si prevale nello scontro? Premendo il più rapidamente possibile il tasto ●. Punto e basta. Lo stesso avviene con gli scontri coi boss (tipo un colossale coccodrillo), solo che bisogna anche azzeccare una sequenza di tre tasti consecutivi dopo il martellamento del pulsante suddetto. Ah be', allora... Il bungee jumping (una sezione cortissima) vi impone di evitare gli ostacoli (vegetazione o roccia), al fine di acquisire abbastanza velocità da immergervi fino al fondale di uno specchio d'acqua, dove si trovano preziosi articoli. Lo sci d'acqua è, classicamente, un percorso a ostacoli che vi impone serpentine e salti, sottoposti al vincolo della corda che vi trascina. Idem il surf, ma finalmente c'è un po' più di libertà! Nelle ultime due specialità, tra l'altro, è concesso grindare come in un Tony Hawk qualsiasi: da slidare sono i tronchi contorti che emergono dalle acque: la ricompensa sono punti in più. Oltre allo Story Mode esiste una seconda modalità (che comprende un Time Attack e uno Score Attack) in cui potete scatenare le vostre acrobazie allo scopo di sbloccare ulteriori tricks e personaggi, solo però nei livelli già raggiunti nello Story Mode. Nonostante i tricks e il solito fascino disneyano di personaggi e ambienti (la qualità tecnica generale comunque è assolutamente nella media. La superficie dell'acqua è una semplice immagine speculare, certo non quella di **Splashdown**...), **Tarzan Freeride** non può nascondere la sua intima natura: un titolo diretto a un pubblico in età spaventosamente giovane, tanto giovane da farci quasi domandare se saprebbe già giocare a un videogame. Durata massima: due orette, a voler esagerare...

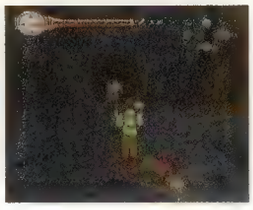
voto 4 su 10



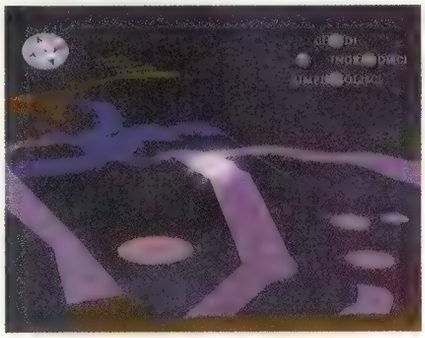


La Mummia – Il Ritorno

Meglio che su PSone, ma siamo ancora a un punto morto, er...



Salti e arrampicate si effettuano entrambi col tasto ● nelle zone sensibili: poco sotto o nei pressi del ciglio di una piattaforma.



La mappa in 3D è indubbiamente realistica, ma lo zoom e la sola rotazione sull'asse Y non bastano a volte per renderla sufficientemente leggibile.

Se scegliete come personaggio Imhotep, all'inizio **La Mummia - Il Ritorno** può persino sembrare entusiasmante. L'ambientazione è un museo di storia in cui ad un certo punto si acquisisce il potere della resurrezione. Per qualche secondo siete stralunati: forse l'incantesimo serve a riacquisire il massimo di energia, pensate, poi vi rendete conto di essere circondati da carcasse. Ok, vai col rituale, e iniziate ad animare mummie, esseri preistorici, scheletri di scimmie, antichi guerrieri, cercherete di resuscitare praticamente qualsiasi cosa. Paradossalmente, scoprire di aver ridato la vita ad alcuni esseri che poi vi attaccano (gli scheletri di babbuino si avvinghiano alla vostra schiena e vi tormentano) rende l'esperienza ancora più intrigante. Affettare invece le carcasse benevole (i guerrieri) vi procura ulteriori armi contundenti: il loro cranio, le loro mani e i loro piedi. Spettacolare vederli opposti ai vostri veri nemici (dei predoni o i poveri guardiani del museo). Che dire poi del salone dei diorami con la serpe e lo scorpione imbalsamati che, una volta rianimati, tornano a combattere come ai bei tempi. E anche le farfalle sbattono di nuovo le ali nelle loro teche! Per non parlare del risucchio dell'anima nei combattimenti: al confronto Raziel di **Soul Reaver 2** sembra un ghostbuster decaduto. Proprio come nel film, Imhotep fa fluttuare la vittima, per poi ingollarne l'anima spalancando a dismisura le fauci. Il più esaltante scenario horror applicato a un videogioco.

Fine delle cose belle di **La Mummia IR**. Davvero: se il resto del gioco fosse stato all'altezza della fantasiosa fase iniziale con Imhotep (il primo livello, in pratica), ci troveremmo di fronte a un action game notevole. Invece Blitz Games ha smarrito la vena creativa subito dopo, in maniera inspiegabile. Se avete visto i due film, saprete che Imhotep è il *villain* della situazione. **La Mummia IR** infatti non vi costringe alla solita scelta tra personaggio maschile e femminile, tipica di molte avventure, ma tra il buono e il cattivo, schiudendo due scenari completamente differenti, non solo nel percorso, ma anche nel modo in cui il giocatore si rapporta al personaggio interpretato. Veramente intrigante: quasi dimenticavamo, anche questo era entusiasmante all'inizio. Poi il buio. Alla fine, anche **La Mummia IR** si perde nel marasma di giochi d'azione per un vasto pubblico con annessi diritti di qualche prodotto dell'entertainment odierno. Raccogli quell'oggetto, portalo nel posto giusto, massacra tutti quanti. E dire che, nell'impeto creativo iniziale, Blitz Games vi aveva affidato addirittura un pod, quasi inutile, ma era un'altra aggiunta inaspettata: se scegliete Imhotep è la sua amata Ankh Sunamun, se scegliete Rick O'Connell è la moglie Evy. Entrambe vi forniscono del supporto offensivo (menano i nemici o li bersagliano di proiettili) ma alla fine la cosa è più scenografica che altro. L'abilità degli sviluppatori aveva prodotto dei volti molto simili a quelli reali, anche se, incredibilmente, durante i dialoghi tengono la bocca totalmente serrata. Anche le ambientazioni denunciano una qualità altalenante: c'è una giusta attenzione per i particolari che caratterizzano le locazioni, ma le sfocature di alcune texture sanno di prima generazione. Idem alcuni rallentamenti. Le musiche sono fatte bene, anche se un po' "manierate": praticamente si limitano a tendere all'orientaleggiante, senza particolari virtuosismi. In definitiva ci troviamo di fronte all'ennesimo prodotto "di cassetta", che strizza l'occhio al cosiddetto mercato di massa, senza nasconderlo. Il problema è che ultimamente abbiamo visto altri giochi ispirati a prodotti televisivi/cinematografici destinati al grande pubblico più fantasiosi (i giovanilistici **Atlantis** e **Harry Potter** su PSone, **Batman: Vengeance** su PS2) di questo titolo. Tra tutti, **La Mummia - Il Ritorno** sembra il prodotto più stanco. Se solo l'ispirazione iniziale del primo livello di Imhotep avesse pervaso tutto il gioco...

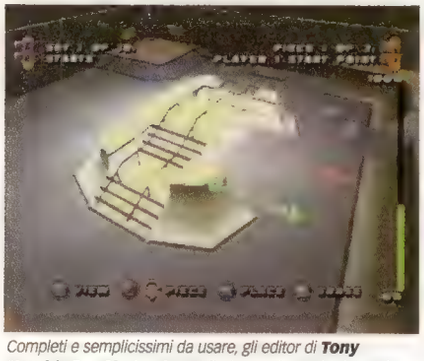
voto 5 su 10

di paolo**cardillo**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **SHABA GAMES/NEVERSOFT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk, Activision e Neversoft: una combinazione perfetta, praticamente imbattibile. Ma cosa succede quando uno degli elementi vincenti viene sostituito? Incredibilmente, nulla di grave (sospiro di sollievo in platea, prego).



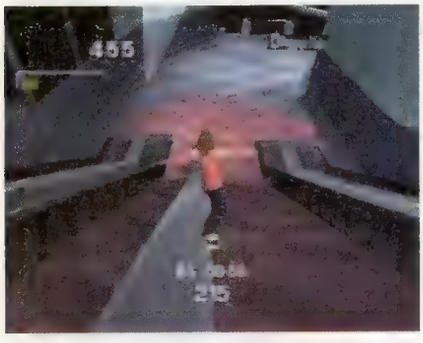
*Completi e semplicissimi da usare, gli editor di **Tony Hawk's Pro Skater 3** contribuiscono in modo determinante all'incremento della longevità del gioco.*

La definitiva affermazione di PlayStation2, inutile negarlo, ha ridefinito gli equilibri del mercato dei videogiochi, togliendo a PSone il ruolo di macchina dominante sino ad oggi appartenutole e portando la maggior parte degli sviluppatori a investire sforzi e capitali nella realizzazione di titoli per il 128bit Sony. Di qui il progressivo abbandono del piccolo scatolotto bianco, interessato da un numero sempre minore di uscite e ormai giunto alla fine del suo lungo e glorioso cammino (effettivamente degno di una macchina schiacciasassi). Non tutte le softco, ad ogni modo, sembrano pronte a lasciarsi alle spalle una console che ha comunque un'impressionante bacino di utenza; Activision, ad esempio, ha scelto di supportare ancora PSone con i suoi titoli dedicati ai mutanti Marvel e con quelli basati sugli sport estremi, primo fra tutti il qui presente **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Ciò che stupisce in entrambi i casi, sia che si parli di eroi dei fumetti, sia che si magnifichino le gesta sportive dei funamboli più noti del pianeta, è la qualità dei prodotti, nettamente superiori rispetto alla spazzatura che in questi mesi infesta gli scaffali che ospitano il software PSone. La softco statunitense, a quanto pare, non vuole deludere gli utenti che le hanno garantito il recente ritorno al successo, e questo lodevole proposito traspare anche in **Tony Hawk's Pro Skater 3**.

Di ostacoli, a dire il vero, la versione PSone di **Tony Hawk's Pro Skater 3** deve averne incontrati non pochi. Il fatto stesso di dover convertire su una macchina a 32bit un prodotto pensato sin dall'inizio per girare su PlayStation2 non deve aver facilitato il compito ad Activision, trovatasi peraltro "orfana" di Neversoft in questa occasione. Il team responsabile per i precedenti **Tony Hawk's Pro Skater**, infatti, è stato totalmente assorbito dalla programmazione dell'edizione PS2 del terzo capitolo del franchise, il che ha costretto Activision a rivolgersi altrove. La scelta operata in questo senso, fortunatamente, è stata assai oculata, dato che ad occuparsi della difficile conversione sono stati chiamati gli uomini di Shaba Games, già ferrati in materia di simulazioni di skateboard in virtù del loro precedente impegno nella realizzazione del discreto **Grind Session**. L'esperienza fatta sul campo, d'altra parte, deve essere tornata estremamente utile agli sviluppatori, visto e considerato che il passaggio del gioco da PS2 a PSone non ha comportato unicamente una revisione a livello tecnico, ma anche e soprattutto una complessa reingegnerizzazione del gameplay. Evidentissima, in tal senso, l'opera di adattamento delle arene, sapientemente ristrutturate da Shaba Games in ottemperanza ai limiti dell'hardware PSone, la cui vetustà ha imposto una riduzione della complessità degli ambienti e l'eliminazione dei personaggi che popolavano le locazioni preparate da Neversoft per la versione PS2. È rimasta invariata, invece, la meccanica di gioco, mutuata dalle prime due edizioni e ancora incentrata sul conseguimento di obiettivi specifici nell'ambito di ogni arena. Le "missioni" da portare a termine prevedono l'esecuzione di determinati trick all'interno di aree particolari, la distruzione di oggetti di ogni tipo, il reperimento delle lettere che formano la parola S-K-A-T-E, l'ottenimento di punteggi via via più elevati e molto altro, ed anche in questo caso a Shaba Games è toccato intervenire per preservare l'integrità del gioco. Le variazioni nella topografia dei livelli, infatti, hanno reso inutilizzabili alcuni degli obiettivi proposti nella versione originale, prontamente rimpiazzati (con ottimi risultati) dagli addetti al codice PSone. Risulta differente rispetto a quella adottata su PlayStation2 anche la disposizione degli oggetti bonus all'interno dei livelli, che vanno setacciati a fondo al fine di appropriarsi delle icone (necessarie al miglioramento delle statistiche del proprio atleta) e

di erikpede

I gap più importanti vengono indicati con nomi specifici e sono raccolti all'interno di un'apposita lista. Scoprirli tutti è indubbiamente una fonte di grande soddisfazione.

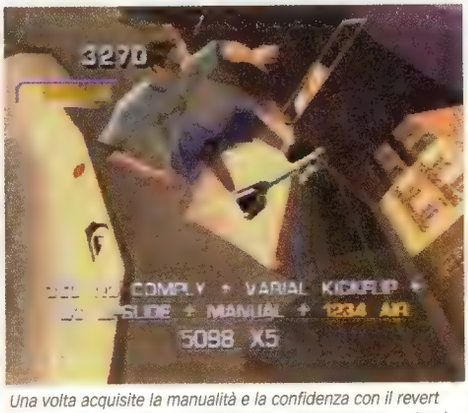


delle tavole nascoste. Tali bonus, tra l'altro, compaiono anche nelle competizioni a punti, durante le quali bisogna affrontare gli avversari di fronte ad una giuria incaricata di valutare le prestazioni dei virtuosi dello skate riunitisi per l'occasione.

Restando in tema di arene e di struttura di gioco ancora ben piantata nel solco della tradizione, sarà bene precisare che anche il level design è rimasto fedele ai canoni stabiliti dai primi due **Tony Hawk's Pro Skater**. In altre parole, le locazioni sono assolutamente eccezionali e offrono decine di spunti per il concatenamento dei trick e l'esecuzione di acrobazie che hanno dell'incredibile. Le rampe, i dislivelli, le ringhiere, le scalinate, le piscine, le assi di legno, i cavi della corrente elettrica, i tubi per il trasporto del vapore e i passaggi sospesi (tanto per fare qualche esempio) sono stati sistemati con una cura a dir poco maniacale, e questo vale per tutti i livelli, skatepark inclusi. Di qui la possibilità di dare fondo al repertorio dei trick implementati da Shaba Games, con conseguente ascesa alle stelle della soddisfazione del giocatore e della spettacolarità dell'azione su schermo. All'innalzamento del primo fattore contribuisce in modo decisivo il sistema di controllo, inossidabile punto di forza del franchise lanciato da Activision nel 1999, che non manca di assistere alla perfezione l'utente anche in questa edizione 2001. La risposta ai comandi è precisa e fulminea come sempre, l'esecuzione dei trick è intuitiva e razionale, e le chance di concatenamento offerte ai giocatori più esperti sono state ulteriormente aumentate con l'introduzione del revert. La manovra in questione, che in pratica consiste in un rapido cambio di orientamento della tavola al rientro in rampa, permette finalmente di unire in un'unica combinazione evoluzioni al suolo ed acrobazie aeree, senza alcun limite di sorta (a patto che l'aspirante emulo di Tony Hawk spaparanzato in poltrona sia abbastanza scaltro, s'intende). Per ricorrere proficuamente e senza troppi rischi al revert, ad onor del vero, bisogna fare un po' di pratica, ma il tempo speso per l'apprendistato viene ampiamente ripagato dall'esaltazione garantita dalla stupefacente estensione delle combo migliori, grazie alle quali non è affatto raro superare in scioltezza la soglia dei 100.000 punti per concatenamento (soprattutto se si ha l'accortezza di infilare uno o più trick e/o grind speciali all'interno della striscia di acrobazie).

Sul fronte del gameplay, in sintesi, non ci si può davvero lamentare, e anche la realizzazione tecnica è tutto sommato più che onesta. Il draw-in è accettabile, le texture appaiono sufficientemente dettagliate, le numerose animazioni degli skater sono fluide e credibili e il frame rate è quantomeno decente, pur se non esattamente elevatissimo. Buoni gli effetti sonori, fenomenale (come da copione) la colonna sonora, composta da brani eseguiti da Motorhead, Alien Ant Farm, Bodyjar, CKY, AFI, Ozomatli, The Ramones, House of Pain, Rollins Band, Xzibit e altri. Le cose vanno meglio del previsto pure nel settore longevità, foraggiato dall'ampia gamma di skater riprodotti da Shaba Games (in ordine rigorosamente sparso: Tony Hawk, Rune Glifberg, Chad Muska, Jamie Thomas, Bam Margera, Steve Caballero, Kareem Campbell, Eric Koston, Elissa Steamer, Bucky Lasek, Anrew Reynolds, Geoff Rowley e Rodney Mullen), dalla presenza degli indispensabili personaggi segreti, dall'ovvia inclusione di diverse modalità per le sfide in multiplayer e dal ritorno degli efficientissimi editor per la creazione di atleti e arene, già visti in **Tony Hawk's Pro Skater 2**. E i punti deboli di **Tony Hawk's Pro Skater 3**? Soltanto uno, in sostanza, e cioè la (sfacciata) mancanza di idee realmente innovative. Il grosso del gioco, a ben vedere, non differisce poi granché da quanto si ebbe modo di apprezzare nella prima e nella seconda edizione, ma questo in fin dei conti non è certo un difetto imperdonabile. La giocabilità da urlo, il sistema di controllo impeccabile e il massiccio carico di divertimento che **Tony Hawk's Pro Skater 3** porta in dote, uniti all'inattesa dignità che Activision e Shaba Games hanno conferito a questa versione "minore", bastano e avanzano per far passare in secondo piano la pigrizia dei designer, che sapranno sicuramente riscattarsi anche sotto questo punto di vista con la prossima (inevitabile) edizione.

voto **8 su 10**



Una volta acquisite la manualità e la confidenza con il revert necessarie per esibirsi in combo di questa portata, non si può davvero fare a meno di esaltarsi.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **RAGE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

David Beckham Soccer

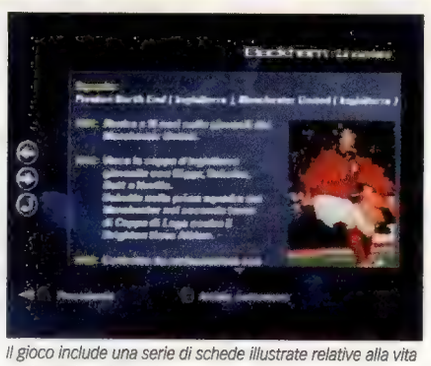
La stampa britannica lo definisce il calciatore più famoso del mondo, e questo è indubbiamente eccessivo, ma David Beckham è comunque uno dei personaggi più popolari in ambito calcistico. Basterà questo a fare del gioco a lui intitolato un best-seller?

di erikpede

Dopo un battage pubblicitario a dir poco mastodontico, una serie apparentemente interminabile di annunci relativi al contratto triennale stipulato da David Beckham e Rage, e un debutto in terra inglese assimilabile ad una vera e propria débacle (con tanto di crollo del valore delle azioni dell'assai longeva softco britannica), **David Beckham Soccer** è alfine giunto anche in Italia. Ora, il fatto che il gioco di Rage, pur potendo contare sull'appoggio del capitano della nazionale inglese, non sia riuscito a sfondare in patria dovrebbe suonare come un campanello d'allarme, ma in realtà la situazione non è poi così tragica. **ISS Pro Evolution** è a diversi anni luce di distanza, questo è scontato, ma **David Beckham Soccer**, in fin dei conti, non è certo il disastro che sarebbe stato lecito aspettarsi dopo aver assistito alla tiepida accoglienza riservatagli dal pubblico e dalla stampa d'oltremanica.

Sarebbe inutile, ad ogni modo, tentare di negare o sminuire la quantità e l'entità degli scogli contro i quali si sono abbattute la buona volontà di Rage e l'entusiasmo del talentuoso e incostante David Beckham (collaboratore attento e prodigo di consigli, almeno a detta degli sviluppatori): di falle, in questa ambiziosa simulazione calcistica, ce ne sono parecchie, a partire da quelle riscontrabili in ambito puramente tecnico. Se da un lato, infatti, abbiamo l'anzianità dell'hardware PSone a giustificare parzialmente il fascino non proprio abbagliante della cosmesi di **David Beckham Soccer**, dall'altro abbiamo tali e tante dimostrazioni di imperizia da parte dei grafici da far pensare ad una realizzazione affrettata, probabilmente trascurata in favore di un maggiore impegno nella programmazione delle versioni destinate alle console di nuova generazione. All'atto pratico, ciò che si vede una volta "scesi in campo" è una serie di stadi tutto sommato discreti, i cui terreni di gioco sono però calpestati da atleti spigolosi, sproporzionati, sgraziati e ricoperti da texture carenti in dettaglio e pulizia. La somiglianza tra i calciatori poligonali e le rispettive controparti a base di carbonio è praticamente nulla nella stragrande maggioranza dei casi, e lo stesso Beckham presenta fattezze ben lontane da quelle che fanno palpitare i cuori di migliaia di tifose inglesi. E ancora: le animazioni incespicano occasionalmente in qualche incertezza di troppo, gli effetti sonori hanno un che di artificiale e la telecronaca in lingua italiana, tanto per cambiare, è apertamente e impudicamente straziante.

Le cose vanno meglio - e da ciò trae beneficio anche il quadro generale - sul fronte delle opzioni e del gameplay, nonostante quest'ultimo fattore sia indubbiamente suscettibile di



Il gioco include una serie di schede illustrate relative alla vita e alla carriera di David Beckham. Non sarà proprio una chicca per l'utenza italiana, ma è comunque un extra, no?

*Rimesse dal fondo, falli laterali, punizioni e calci d'angolo sfruttano un sistema a icone simile a quello di **FIFA Football**, particolarmente efficace nei tiri dalla bandierina.*

futuri miglioramenti (di nuove edizioni della serie, del resto, ne vedremo più di una, nei tre anni a venire). Per quanto riguarda le alternative proposte al giocatore, Rage ha implementato il solito assortimento di squadre di club, compagini nazionali, giocatori più o meno noti (inevitabile, in questo caso, il ricorso ai nomi storpiati in determinati casi), coppe, campionati e chi più ne ha più ne metta, con la gradita introduzione di una sezione arcade composta da sfide specifiche (come le immancabili partite "classiche" e una sequenza di scontri via via più difficili con il Brasile) e di un inedito torneo tra le agguerritissime nazionali della Gran Bretagna (nella fattispecie: Inghilterra, Galles, Scozia e Irlanda del Nord). Doverosa, pur se non esattamente essenziale ai fini del gameplay, la messa a punto di una sezione in cui è possibile allenarsi seguendo le indicazioni di Beckham, volte a far "crescere" l'utente attraverso una sequenza di test basati sui fondamentali del calcio. Meno convincente nella sua globalità, ma non per questo scadente, la prestazione in cui si produce il motore di gioco; i dubbi, in questo caso, derivano soprattutto dall'intelligenza artificiale sviluppata da Rage, colpevole di una vaga lentezza nelle reazioni e di una diffusa inadeguatezza. Sono emblematici, in questo senso, i "grappoli" di difensori che si disinteressano delle marcature e si buttano all'inseguimento del portatore di palla (senza per questo riuscire a fermarne la progressione), oppure i portieri che si tuffano in avanti al minimo accenno di affondo degli attaccanti, rimanendo spesso e volentieri con la faccia nell'erba e gli occhi rivolti alla palla che viene passata/crossata/aggiustata e poi scaraventata in fondo alla rete. Appaiono decisamente interessanti, al contrario, alcuni aspetti del sistema di controllo, che ha ad esempio il merito di non "pilotare" il giocatore controllato dall'utente quando la palla non è tra i suoi piedi, come spesso accade nelle simulazioni calcistiche. In questo modo è possibile posizionarsi al meglio quando si deve recuperare la sfera finita sul filo dell'out, e pure "sganciarsi" in totale indipendenza dalla traiettoria di un passaggio per poi avventarsi sulla palla da una direzione diversa da quella prevista. È ugualmente apprezzabile, inoltre, il metodo di lettura degli input, che consente di sfruttare al meglio le palle alte ed esibirsi in colpi di testa, tiri al volo e sforbiciate senza troppi sforzi. Assolutamente perverso, invece, il meccanismo che regola i contrasti, in seguito ai quali la palla schizza spesso e volentieri verso lidi lontani, mandando a farsi benedire qualsiasi tentativo di costruzione delle azioni nate da eventuali "furti" della sfera.

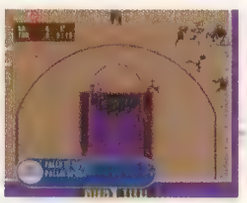
Le conclusioni, come è ovvio dopo quanto si è detto, non possono non tenere conto delle buone idee messe in mostra da Rage e dello scarso impegno con il quale tali idee sono state portate alla concretizzazione. Realizzazione tecnica, intelligenza artificiale e meccanismi di gioco non sono campi in cui è concesso sbagliare, specialmente quando ci si deve confrontare con una concorrenza spietata come quella di **ISS Pro Evolution** e **FIFA Football**. Le buone premesse ci sono, e questa è certamente una gran cosa, ma d'ora in avanti Rage farà meglio a dare più importanza alla sostanza dei suoi prodotti che non alle campagne pubblicitarie (e con **David Beckham Soccer**, spiace dirlo, la softco britannica è andata in direzione esattamente opposta).

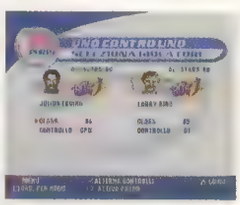
voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

NBA Live 2002

Le nuove regole decise dalla NBA per aumentare lo spettacolo non hanno spaventato gli sviluppatori di videogiochi che continuano con ritmo impressionante a sfornare prodotti ispirati alla lega di basket più famosa al mondo.

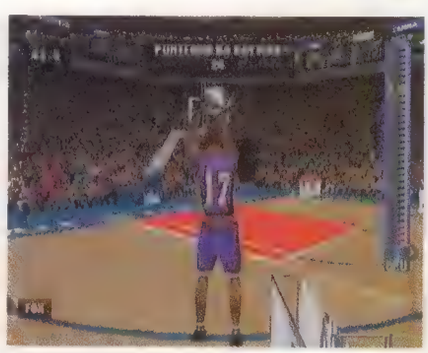




di marco**ravetto**

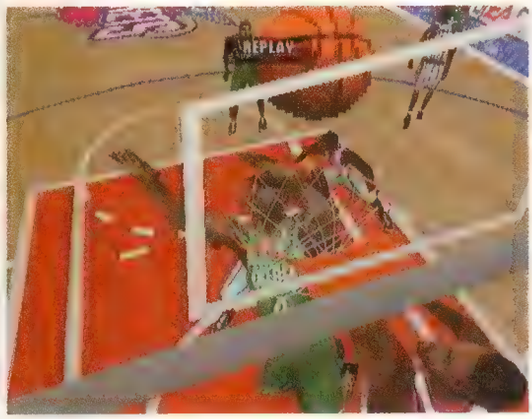
Ricco come sempre di innumerevoli opzioni e varianti di gioco, quest'anno **NBA Live 2002** si presenta al pubblico sotto una veste leggermente diversa, grazie alla presenza di qualche novità a livello strutturale. L'implementazione delle nuove regole adottate dalla NBA nella stagione attualmente in corso (possibilità di utilizzare la zona, 3 secondi difensivi) rappresenta un passo in avanti tanto ovvio quanto importante per una serie che ha sempre cercato di offrire al pubblico un prodotto divertente e realistico. Il raffinamento del motore di gioco e dell'intelligenza artificiale dei cestisti è evidente sia nei movimenti con la palla che in quelli senza, anche se permane (come peraltro accade in troppi titoli del genere) la tendenza da parte degli avversari a lasciare un corridoio aperto per la penetrazione grazie al quale avvicinarsi con rapidità a canestro e chiudere l'azione con una schiacciata devastante. Altro elemento che sembra ormai diventato un cardine negativo del franchise è la ridotta partecipazione difensiva dei giocatori controllati dalla CPU. Anche se la situazione è nettamente migliorata rispetto alle precedenti edizioni, capita ancora che i rimbalzi siano preda degli avversari non tanto per la loro abilità quanto per la totale immobilità dei propri compagni che, neanche fossero imbalsamati, restano immobili a guardare la traiettoria della palla senza intervenire in alcun modo. Costruire azioni manovrate non è comunque impossibile, anzi. Abituandosi alle nuove regole e studiando qualche piccolo accorgimento a rimbalzo si ottiene un gioco discretamente divertente, abbastanza fedele alla realtà e, innalzando il livello di difficoltà, decisamente impegnativo. Dovendo accostare poi un altro aggettivo a **NBA Live 2002**, e rifacendosi a quanto scritto inizialmente, diremmo che quello che più si addice è "vario": nella migliore tradizione EA Sports sono presenti decine di opzioni e regolazioni che consentono di impostare a proprio piacimento ogni singolo parametro di gioco. Tutto, dalla durata delle partite alla possibilità di effettuare scambi con altre franchigie, dall'inquadratura al calendario stagionale, può essere adattato alle proprie esigenze per creare dal nulla una singola partita, dei playoff o un intero campionato. Questa ricchezza coinvolge anche le modalità di gioco: alla possibilità di affrontare un'intera stagione, delle partite singole o incontri di playoff, si aggiungono l'ormai immancabile gara da tre punti e la sfida uno-contro-uno con Michael Jordan. Proprio queste due ultime modalità rappresentano l'anello debole della catena, dato che nella gara del tiro da tre punti è fin troppo facile ottenere dei punteggi impressionanti con qualunque giocatore (basta rilasciare il tasto del tiro nel momento di massima elevazione) e l'uno-contro-uno diventa ben presto una monotona e schematica esecuzione di due o tre movimenti. Più interessante è l'opzione Sfida NBA Live che riprende un concetto ormai comune a quasi tutte le simulazioni sportive prodotte dalla casa americana: il giocatore si trova impegnato in una serie di prove (segnare 40 punti con un giocatore, rubare 15 palle in una partita, vincere la gara da 3 punti senza mai sbagliare) di difficoltà crescente che, una volta completate, permettono di ottenere i punti necessari ad acquistare nuove abilità che influenzeranno le caratteristiche tecniche e fisiche della propria squadra. Passi in avanti sono stati fatti anche per quanto riguarda la realiz-

Gli immancabili replay mostrano da inquadrature ravvicinate le giocate più spettacolari.



La gara del tiro da 3 punti non ha subito alcuna variazione nel corso degli anni: per questo motivo segnare è sin troppo semplice.

Nel playground di Electronic Arts potrete esibirvi in sfide uno-contro-uno con giocatori provenienti da diverse "epoche" cestistiche.



zazione tecnica. I giocatori sono discretamente simili alle controparti reali sia per quanto riguarda la conformazione fisica (altezza/peso) che per la fisionomia del volto (a parte qualche rara eccezione), tanto che diventa difficile muovere ai programmatori qualche critica, anche in considerazione delle potenzialità tecniche di PSone. Qualche piccolo problema è invece ravvisabile nel collegamento di alcune animazioni e il pubblico che riempie l'arena non brilla certo per definizione, ma si tratta di difetti sopportabili e che non influiscono in maniera rilevante sulla giocabilità. Molto più semplice e stringato è l'esame del comparto sonoro, dato che rispetto alle passate edizioni non sono stati apportati cambiamenti di rilievo: la telecronaca è ancora una volta curata da Guido Bagatta e, salvo qualche rara eccezione, le annotazioni del buon Guido sono sempre pertinenti. Certo, il numero di frasi campionate non è particolarmente elevato, ma dopo aver assistito a veri e propri scempi e a localizzazioni a dir poco approssimative, possiamo quasi ritenerci fortunati.

In definitiva **NBA Live 2002** continua un trend ormai consolidato per la maggior parte delle produzioni sportive targate EA Sports; i miglioramenti sono costanti nel corso degli anni, ma non si verifica mai un netto passo in avanti, una svolta che consenta di trasformare una serie discreta (come in questo caso) in un vero e proprio capolavoro. Proprio in considerazione di questo, **NBA Live 2002** rimane un titolo per certi versi di nicchia, adatto agli appassionati di questo sport disposti ad accontentarsi di un titolo godibile e nulla più.

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **ROMPICAPO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

One Piece Mansion

Dopo l'exploit di **Super Puzzle Fighter II**, Capcom riprova coi rompicapo...

di paolocardillo

Dopo cinque anni Capcom torna a occuparsi di spaccacervello, ma senza fanfara: sceglie PSone e allestisce un prodotto non rivoluzionario e addirittura privo di un multiplayer. Lo scopo del gioco è ammonticchiare cubicoli per formare un palazzo in cui tutti i condomini siano soddisfatti. Per questo bisogna tenere conto dell'influenza che ognuno degli occupanti ha sui monolocali adiacenti. Questi effluvi sono positivi o negativi, più o meno potenti e diretti in un certo numero di direzioni. Lo scopo del gioco è bilanciare tutto quanto in modo che nessuno subisca un influsso tanto negativo da spingerlo ad abbandonare l'appartamento in preda a esaurimento nervoso. O, se proprio non si riesce a impedirlo, perdere affittuari, ma rientrando nello scopo dichiarato all'inizio del livello. In genere si tratta di accumulare un certo guadagno, creare un determinato numero di appartamenti oppure raggiungere un certo numero di piani, doveste costruire un palazzo della larghezza di un cubicolo. Ogni occupante, come si diceva, diffonde energia positiva o negativa: Ai Chan, una ragazzina, irradia positività in tutte le direzioni e nell'ordine di qualche megatone; il demoniaco Pippin investe di scariche di stress gli appartamenti vicini anch'egli nelle otto direzioni principali della bussola. Poi ci sono le vie di mezzo: l'hairstylist Shaggy non crea fastidi lateralmente, ma scarica tutto il suo stress attraverso il pavimento; il cowboy Dan investe di depressione a sinistra e di esaltazione a destra. La fauna comprende gente che si allena nelle arti marziali, ninja veri e propri, vanitose ragazze eternamente immerse nella vasca, studenti talmente concentrati da non emanare alcun effluvio e molto altro ancora. Tutto è ritratto in un tipico stile giapponese demenzial-teneroide, com'era giusto che fosse. Ogni tot di tempo un nuovo tizio si mette in coda in attesa di occupare un appartamento: potete riservargli un cubicolo sfitto oppure costruirgliene addirittura uno nuovo. Naturalmente l'ultima operazione si può effettuare solo negli spazi vuoti dell'edificio. Una volta accasati, i condomini possono essere scambiati tra loro. Proprio sul connubio costruzione/intercambiabilità si basano l'impianto e la strategia del gioco. Il vero problema comunque non sono le tipologie di condomini appena descritte, ma i piantagrane. Costoro appaiono all'improvviso, diffondono solo energia negativa e combinano svariati guai al vicinato. Ogni tanto, infatti, fanno visita ai cubicoli altrui e producono disgrazie. Durian, un astruso essere dotato di becco, è un piromane e può dare un appartamento in pasto alle fiamme; Raspberry è un chitarrista che alimenta lo stress altrui con degli assolo fragorosi; Pineapple, invece, i vicini li bombarda! I piantagrane devono essere assolutamente fatti sloggiare con pesanti applicazioni di stress da tutte le direzioni, in modo da sfinirli. I loro raid vanno invece scongiurati, oppure si deve rimediare in qualche modo alle loro conseguenze. In qualità di amministratori dello stabile, siete presenti anche fisicamente nel gioco, nel vostro studio. Appena vedete un piantagrane abbandonare il proprio appartamento dovete entrare in modalità "security", recarvi dinanzi al rompiscatole e usare il vostro fischietto di ordinanza: lo vedrete tornare di corsa nel proprio monolocale. Se il danno è già stato fatto, dovrete recarvi sul luogo del "disastro" e rimediare. Per esempio, se un appartamento è in fiamme, ci andate e scatenate l'estintore. Ma il peggio sono i boss. Se ne presenta solo uno per stage, ma costui è in grado di generare piantagrane (o trasformare temporaneamente in questi gente onesta), col rischio di riempirvi lo stabile di centri di energia negativa e mandare a monte i vostri piani. Non è obbligatorio comunque eliminarli, e si può raggiungere lo scopo dello stage mentre questi sono in azione, guadagnando tranquillamente l'accesso al successivo. Ognuna delle azioni ha un costo ma se un inquilino "regge" per un mese intero, poi scatta l'affitto.

One Piece Mansion è un gioco tranquillo, che forse avrebbe avuto bisogno di un'iniezione di longevità: lo Story Mode dura lo spazio di due-tre ore, e l'Endless Mode (che vi fa andare avanti finché non andate in rosso e ha tre livelli di difficoltà) è un buon rimedio, ma doveva essere supportato dalla possibilità di salvare la partita. Adocchiare le reazioni degli affittuari è una delle cose divertenti del gioco, ma la visuale, per cercare di mantenere una panoramica completa sul vostro palazzo, è obbligatoriamente lontana, e rende meno comprensibili alcuni atteggiamenti degli inquilini. Si può effettuare una zoomata, ma non è consigliabile perché provoca un ovvio smarrimento. Un rompicapo simpatico, ma che non ha certo l'impatto che ebbe a suo tempo **Super Puzzle Fighter**...

voto **5 su 10**

Vein, il boss direttore d'orchestra, vi riempie lo stabile di nefasti violoncellisti, pianisti e suonatori di piatti...

Gunfighter - The Legend of Jesse James

Proprio quando eravamo ormai convinti che non avremmo mai più connesso la nostra fedele light gun alla ormai vetusta PSone, ecco arrivare un nuovo sparatutto che ci proietta nei tipici scenari da spaghetti western.

Dato che la gatling può essere mossa solo sparando è bene fare attenzione a dove è puntata se non si vogliono ferire innocenti passanti.

Tra le classiche scene da film western inserite da Rebellion nel gioco vi è anche un omaggio a Il Buono, Il Brutto e il Cattivo di Sergio Leone.

Forse perché considerato un genere poco attuale e di conseguenza di ridotto impatto sulle nuove generazioni, il western è stato sempre poco sfruttato dal mondo videoludico. Nonostante abbia generato titoli interessanti come lo storico **Gunsmoke**, il sottovalutato **Outlaws** di Lucasarts o il recente **Desperados**, l'apparizione di giochi ambientati nel selvaggio west è talmente rara da considerarsi quasi un evento per gli appassionati del genere. Per questo motivo la decisione di Ubi Soft di realizzare uno sparatutto western con light gun non può che essere accolta con interesse. Sviluppato da Rebellion, **Gunfighter** è dedicato alla figura del celebre bandito americano Jesse James senza però nessuna pretesa di rappresentare fatti storicamente avvenuti. In effetti la donna di Jesse non si chiamava Zee, nome che in realtà apparteneva alla madre, il suo compagno Cole Younger era un uomo di mezza età con problemi di calvizie e nessun Jack Carson ha mai avuto la pessima idea di rapirgli la ragazza e ferirgli l'amico. Ma del resto la trama in uno shooter con light gun ha meno valore di un cavallo azzoppato.

Non avendo esperienza nel campo degli sparatutto con light gun, Rebellion ha concepito **Gunfighter** ispirandosi a **Time Crisis**. Come nello shooter namchiano, il giocatore può mettersi al riparo dietro ad ostacoli per ricaricare l'arma ponendo attenzione a non superare il tempo limite per il completamento dello stage. In totale **Gunfighter** si compone di cinque livelli il cui contenuto è una combinazione di tutti i classici eventi da film western. Abbiamo la sfida nel saloon, l'assalto al treno, lo scontro a fuoco nella miniera e l'immancabile duello nel centro della città. Durante tutto il corso del gioco Jesse si affida quasi esclusivamente alla sua fedele sei colpi, con la quale deve freddare sgherri armati di pistole, fucili, coltelli, dinamite e persino mitragliatrici gatling. Se allestite in postazioni fisse, le gatling possono essere sottratte per breve tempo ed impiegate contro i loro proprietari. Oltre che da cowboy e messicani, lo schermo di gioco è frequentato anche da passanti la cui accidentale eliminazione riduce il tempo disponibile. Quest'ultimo può essere incrementato colpendo gli orologi da taschino che compaiono nel fondale, mentre per rigenerare le vite perdute ed aumentare i cinque crediti inizialmente disponibili bisogna mirare rispettivamente alle scatole di fagioli e ai manifesti di Jesse. Man mano che si progredisce nel gioco, si rendono disponibili una serie di sottogiochi costituiti da prove di mira o rapidità alla **Point Blank**. E' inoltre concesso di affrontare singolarmente i cinque livelli di gioco in modalità Arcade.

Tutto sommato **Gunfighter** costituirebbe un ottimo clone di **Time Crisis**, se non fosse per lacune imperfezioni dell'impianto di gioco. Tra queste la più fastidiosa è l'assenza di un indicatore che evidenzi il tiratore che sta mirando al corpo del giocatore. Tecnicamente sarebbe possibile capirlo dalla traiettoria dei proiettili, ma di solito manca il tempo sufficiente a schivarli. Ciò rende particolarmente insidiose le aree del gioco popolate dai tiratori migliori, fortunatamente distinguibili dai colori blu, arancione e nero. A questo problema si aggiunge una progettazione dei livelli che si dimostra in alcuni casi alquanto ingenua, specie per quanto riguarda i boss precedenti all'avversario finale. Questi infatti possiedono una resistenza ai colpi talmente bassa che bastano poche raffiche di pistola per spedirli al creatore. Com'è facile prevedere, a risentire maggiormente di tali difetti è la difficoltà di gioco che risulta fortemente sbilanciata e di conseguenza un po' frustrante. Considerata l'arretratezza dell'hardware la componente tecnica di Gunfighter è tutto sommato accettabile. Ignorando i personaggi eccessivamente spigolosi ed i problemi di deformazione delle texture, si riesce quasi ad avere l'illusione di trovarsi nel mezzo di una sparatoria nel selvaggio west. Apprezzabile l'effetto di motion blur che accompagna la morte del giocatore e la presenza di dialoghi parlati. Meno piacevole la colonna sonora, che consigliamo di sostituire con un "best of" di Ennio Morricone.

Gunfighter non è certo un titolo da Oscar, ma nemmeno una produzione da serie Z. E' un buon vecchio western che merita di essere preso a noleggio per ammortizzare il costo della mai troppo sfruttata GunCon. Non si sa mai che affascinati da coybow e sputafuoco optaste addirittura per l'acquisto.

di diego**cortese**

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **HOTHOUSE CREATIONS** GENERE **QUIZ** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

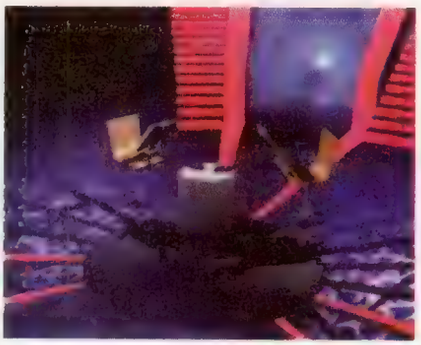
Chi vuol essere miliardario?

Qualche altra domanda retorica?

di massimo**rovatti**

La quinta e la decima domanda rappresentano due traguardi: superato il primo il giocatore è sicuro di aver vinto almeno un milione, mentre il secondo ne mette al sicuro 32 anche in caso di risposta errata.

Gli aiuti non ancora utilizzati sono richiamabili mediante la pressione del pulsante ◉, mentre la selezione della risposta è deputata alla croce direzionale e la conferma al tasto ⊗.



Tra una serie di quesiti e l'altra, un breve FMV presenta una carrellata dello studio e il numero di domande che separano al miliardo. Talvolta questo stacchetto risulta molesto, sia per qualche rallentamento nel caricamento, sia perché non è skippabile.

Chi è alla ricerca di una versione domestica praticamente perfetta della trasmissione condotta da Gerry Scotti, ponga un bel 10 alla fine di questa recensione. Chiunque, invece, si aspetti che **Chi vuol essere un miliardario?** sia un videogioco vero e proprio, e che come tale debba competere con titoli come **GT3** o **FFX**, a fondo pagina legga 1 e passi oltre.

Quasi nessuno dovrebbe essere all'oscuro delle regole di questo fortunato quiz televisivo, vuoi perché attento telespettatore (ossimoro?), vuoi perché ne ha sentito parlare per il finto scandalo che la somma in oggetto dovrebbe suscitare, vuoi perché, che diamine, vi ha partecipato e magari ora possiede anche più soldi da poter sperperare in videogiochi. Comunque, giusto per le due persone che hanno sbirciato il programma mentre lo guardava la zia, ma fanno finta di non conoscerlo per evitare una brutta figura, elencheremo brevemente le regole. Quindici domande separano il giocatore dall'allettante somma di un miliardo. La prima domanda vale 100.000 lire, la seconda 200.000, e così via, a raddoppiare (con i dovuti arrotondamenti). Il partecipante può decidere in ogni momento di tenersi la somma vinta e smettere, oppure di continuare a suo rischio e pericolo (un po' come in "Lascia o raddoppia"). Le domande sono tutte a risposta multipla (quattro) e com'è d'uopo all'inizio sono piuttosto condiscendenti, per poi complicarsi man mano che la posta in gioco si fa sostanziosa. Qualora un quesito lasci il giocatore terribilmente perplesso, si può decidere di utilizzare uno dei tre aiuti che il gioco mette a disposizione. Il primo, detto "50:50", elimina casualmente due risposte sbagliate, lasciando al giocatore il 50% di possibilità di indovinare (o di sbagliare clamorosamente, se si è pessimisti). Il secondo aiuto è "La telefonata a casa", grazie al quale interpellare un famigliare od un amico, sperando che il tale sappia la risposta o la trovi sull'enciclopedia in meno di 30 secondi. L'ultimo aiuto è "Il pubblico", che in base alle proprie conoscenze vota la risposta che giudica più plausibile: il risultato in percentuale è presentato sotto forma d'istogrammi. Semplice e lineare, il tutto senza limiti di tempo, lasciando unicamente alle somme in palio ed alle (snervanti) musichette di sottofondo il compito di creare ansia nella mente del povero (aspirante ricco) partecipante.

Questo il programma televisivo. E il videogioco? La stessa cosa. Per fortuna il giocatore non deve fare i conti con il faccione renderizzato di Gerry Scotti, bensì con il più sobrio terminale presente anche nella trasmissione, ma i fan del bravo presentatore saranno comunque deliziati dalla presenza della sua voce. Gerry, infatti, non legge personalmente ogni singola domanda (più di mille) ma commenta la nostra performance e si diverte a creare un pizzico di pathos prima che sia svelata la risposta esatta. Il parlato è campionato molto bene ed un plauso va fatto al presentatore, che, nonostante fosse da solo in uno studio di registrazione, si è sforzato di essere naturale e partecipe, molto più di ogni altro cronista reperibile in qualsiasi titolo sportivo (probabilmente hanno giovato a Scotti i trascorsi come DJ). Sempre sul fronte campionamenti, interessante e a suo modo divertente è stata l'implementazione della "chiamata a casa". Il gioco, infatti, simula una telefonata: all'altro capo dell'apparecchio risponde una tra le dieci voci disponibili, che secondo la domanda ostenta più o meno sicurezza nel suggerirci il responso (diffidate della signora Luisa!). L'aiuto del pubblico, invece, a detta degli sviluppatori, si basa sulle effettive opinioni di 100 persone su ogni singola domanda e viene fornito presentando il grafico con le percentuali per ogni risposta alternativa.

Chi vuol essere miliardario? Presenta anche alcune modalità studiate per coinvolgere fino a quattro giocatori. Sia giocando in modo "cooperativo" sia in "competizione", i partecipanti si alternano a fornire la loro risposta. L'unico caso in cui è richiesto il gioco simultaneo (e l'eventuale uso di multitap) è "Il dito più veloce", nel quale chi riordina più velocemente quattro parole (in ordine alfabetico, geografico o quant'altro, a seconda della richiesta) ha diritto a partecipare al Quiz vero e proprio, così come avviene anche nella trasmissione televisiva.

Nel complesso, **Chi vuol essere miliardario?** poco aggiunge e nulla toglie (er... a parte il miliardo) allo show TV, risultando un'ottima alternativa al solito gioco da tavola nelle serate in compagnia di amici non necessariamente amanti dei videogiochi. Perfetto per le famiglie, in quanto anche la nonna si soffermerà volentieri per aiutare il nipotino bloccato alla domanda da 125 milioni su Nilla Pizzi. D'altra parte, l'auspicata (paventata?) massificazione del videogioco dovrà pur passare anche per le nonne...

voto n.c.

www.jacksonlibri.it

È FACILE

L'informatica senza difficoltà

WINDOWS XP
GLENN WALTER
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2650

CREARE UN SITO INTERNET
WILLIAMS ROBIN
TOLLETT JOHN
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2477

INTERNET
EDIZIONE 2001
CADENHEAD ROGERS
€ 18,08 L. 35.000
Codice 2518

LE RETI
BELLISSIMO ENZO
SABBIONI LUCA
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2614

HTML
REBHOLZ GARY
€ 23,50 L. 45.502
Codice 2686

MAC
STEINBERG GENE
€ 18,08 L. 35.000
Codice 2527

PREMIERE 6
DIXON DOUGLAS
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2685

VIDEO DIGITALE
JOHNSON DAVE
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2516

FOTOGRAFIA DIGITALE
ANDRI STEFANIA
MARCO CAZZANIGA
€ 18,08 L. 35.000
Codice 2616

FOTORITOCCO CON PHOTOSHOP
GIORDAN DANIEL
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2519

CORELDRAW 10
ACQUAFRESCA MAX
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2663

OFFICE XP
KINKOPH SHERRY
FULTON JENNIFER
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2631

ACCESS 2002
ACQUAFRESCA MAX
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2661

WORD 2002
SCULLINO DAVIDE
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2664

EXCEL 2002
FERRO FABRIZIO
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2660

Una collana illustrata a colori che adotta un metodo didattico, semplice e immediato, che permette di usare velocemente e al meglio i principali pacchetti software.

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Inizio a scrivere, ma per farlo mi voglio avvalere anch'io di alcuni brani della "colonna sonora della mia vita" e quindi via con Grace di Jeff Buckley a manetta (la manetta di due cassine dalla potenza insignificante). Ero qui, immerso nel caldo tepore che il mio ruolo di lettore passivo di **Super Console** mi fornisce mensilmente, quando tutto ad un tratto arriva questo Luca e mi porta via la coperta (cfr. **SC**86). Piagnucolo. Mi dimeno. Nulla. Nessuno mi caga, è vero... però in poco tempo riesco a capire il gioco di Luca con la sua missiva che forse, dopotutto, è ben bilanciata fra il provocatorio e lo sbruffone. Forse davvero è fatta soltanto per scuotere gli animi, via. [Forse. O forse no. Di sicuro comunque ha il pregio di non sganciare complimenti dozzinali e tutto sommato piatti, per es. "Continuate così, sarete i migliori forever & ever" and so on...]. E allora su, mi stiro, mi alzo in piedi, mi tolgo le cispiette dagli occhi e prendendo fiato mi avvio a rispondere. E mi scuserai se – senza voler dar seguito ad una tradizione – per ora ti trascuro per scrivere a Luca. Nella tua lettera vedo tutta una parentesi che fa da "sagra dell'insulto arrosto e della derisione affumicata" per il nostro gentile MBF, e per quanto fosse personale, mi permetto di intrufolarmi un secondo per dire la mia. A meno che tu non conosca Matteo in contesti che esulano dalla rivista attuale, passata, e comunque da mezzi similmente più impersonali perché destinati a una generica moltitudine [caso in cui ciò che sto per dire non vale], mi pare che tutti quei discorsi fossero piuttosto ingiusti nei suoi confronti. Persona inutile (o meglio al posto sbagliato) con rubriche inutili (o sulla rivista sbagliata) e con problemi di egocentrismo e narcisismo? MBF "essenza dell'equivoco e della sopravvalutazione"? Via, davvero non portano da nessuna parte gli sforzi di Matteo? Nessuna nessuna? Mettiamo che esco fuori io, un ragazzo "x", per ringraziare Matteo di ciò che scrive: non sarebbe già inesatto dire che è una persona inutile e che la sua è materia grigia sprecata/non sfruttata? Le sue soddisfazioni le ha prese, ma in base a cosa dovrebbe smettere proprio ora di prenderle? Perché lo puoi dire te che è ora il momento di rinnovarsi/cambiare/evolvere/maturare? Sarà che io mi son perso quasi in toto l'epoca *Zzap!*, e quindi per me il suo stile è ancora uno stile piuttosto fresco? Sarà. E cmq, siamo sicuri che se Matteo volesse essere "davvero di aiuto a molti ragazzi" sarebbe compresso in una paginata striminzita in coda a una rivista che non sembra poi così diffusissima fra i giovanissimi? [Parlo per quello che vedo fra le decine di ragazzi interessati ai videogiochi che conosco. Sarà che in copertina mancano quelle "fantastiche" art cover dei nostri beniamini digitali fatte da bravissimi (?) artisti (?) d'oltreoceano? (mai un Amano da queste parti...) oppure che non ci sono abbastanza culi e tette nella rivista? =P Ah, la cultura...]. Sarà. Cmq, più che una "critica costruttiva", la tua mi pareva – almeno per questa parte – solo uno sfogo covato da tempo e basta. Sarà. Il fatto è che la possibilità di sapere come e cosa è veramente MBF è pressoché nulla per il lettore che lo vede comparire in una stringata pagina editoriale. Cosa, questa, che di fatto lascia abbondante spazio per poterlo pensare sia come uno che ci piglia tutti per il culo, cercando di venderci (con un linguaggio artificioso e artificiosamente esasperato) una quantità ingente di menate che col mondo videoludico hanno dei legami estremamente labili (Playmobil, anyone?); sia come un simpatico poeta videoludico decadente [nell'accezione letteraria del termine, non nel senso di "uomo alla frutta"] capace di usare un linguaggio alogico e analogico, in grado cioè di unire immagini (e concetti) che per gli altri non hanno molto/niente a che fare con il mondo videoludico (Playmobil, anyone?). Come se sulla Settimana Enigmistica unisse i puntini da 1 a 44, solo senza i numeri sopra. Un simpatico poeta che si limita molto modestamente a condividere questa capacità di clairvoyance, anche se in minima parte, con i suoi aficionados [che non riescono a vedere questi legami] in un indolore e minuscolo spazio vitale di **Super Console**, tanto per tenerli un po' vispi.

Dicevo prima, c'è spazio abbondante per pensare a MBF come a uno di questi due estremi – senza contare le infinite sfumature che stanno tra essi. Sarà. "C'è poco da aggiungere: [...] ognuno si scelga la categoria, poi le argomentazioni vengono da sole: per essere convincenti basta crederci. Poi se qualcosa dovesse cambiare non abbiate paura, è facile dire il contrario di tutto, basta un po' di pratica."

A proposito, **Playground** è un "mensile di dialettica videoludica": se proprio i topic ultimamente trattati ti parevano insulsi/superficiali/banali & sinonimi, potevi almeno lasciare a noi pischelli un'alternativa più costruttiva. E poi, ti dirò, in confidenza: io sono Bruttino, ma la mia ragazza mi trova carino, a volte addirittura Bello [minchia!]; e sono alto 1 e 73, un'altezza insignificante – non sono certo Basso, ma non sono uno Alto; e sono un tipo Magro, ma dopo i pasti mi si gonfia la pancia e divento un bambino del Biafra [con rispetto a loro]; e non sono certo Ricco, ma fra le altre cose ho una PS2 e un discreto impiantino surround; ho cercato di comprare le perle videoludiche PSone ogni volta che mi intrigavano per le recensioni, le immagini, le meccaniche di gioco, ecc... ma **MGS** ce l'ho avuto solo copiato: eppure l'ho adorato, mi ci sono commosso e mi ha emozionato lo stesso, senza che la parola "pirateria" inficiasse il mio divertimento sia per qualità che per quantità. Possibile? Vedi, mi sembra semplicistico voler ricondurre tutto a due categorie nette ed opposte. Del resto il mondo è fatto, oltre che di bianco e di nero, anche di una palette infinita di grigi ed è statisticamente certo che né io né te da soli siamo in grado di vederne tutte le sfumature. Penso che più che stabilire chi vince il Gamepad d'Oro, **Playground** cerchi lo scambio e la discussione di un numero senza fine di punti di vista. Certo, ci sono quelli che non portano niente di nuovo (motivo personalissimo per cui fin'ora son rimasto utente passivo di **Super Console**), ma magari una volta incappi in un tizio che ti spara lì un discorso e ti fa rivedere un po' la concezione che hai delle cose in materia videoludica. Ùssamai. Affinché questo avvenga però, è importante la presenza di Marcello [ciao! (ti saluto solo ora, scusa)], in quanto se troviamo sulla rubrica lettere interessanti è anche merito suo (oltre che di chi l'ha scritte, naturalmente), che scartabellandosele tutte è andato a sceglierne le più significative. È vero, siamo tutti subordinati alle sue scelte personalissime, ma nessuno vieta di andare sui newsgroup. E poi dai, non mi pare che Marcello sia affatto male. Semmai, l'unica critica che mi sento di muovergli è che dovrebbe dire la sua a tutte le missive pubblicate [anche se suppongo questa mancanza sia dovuta a motivi meramente spaziali]. Non perché così possa rivelarci chissà che verità assoluta (anche se non penso di sparare nessuna cazzata se affermo che Marcello è senz'altro più esperto, obiettivo e aperto di una - buona - parte di noi lettori, quindi già in grado di fornire un parere se non altro ragionato intelligentemente), piuttosto perché al pari di qualunque lettore, né più né meno, è invitato a partecipare al dibattito. Tutto qua.

> "Riesco a capire **il gioco di Luca** con la sua missiva che forse, dopotutto, è ben bilanciata **fra il provocatorio e lo sbruffone**. Forse davvero è fatta soltanto **per scuotere gli animi**, via."
>
> Dario G.

Riguardo ai miei commenti sulla rivista, per avviarmi a chiudere questa missiva, direi che – soprattutto negli ultimi mesi – me la gusto da cima a fondo più o meno come una teglia di lasagne. È un periodo

che mi piace entrare in contatto con le persone, cercare di conoscerle da un punto di vista umano, superando il ruolo sociale che esse svolgono (sia che si tratti della professoressa universitaria, di chi mi serve il piatto a mensa, dell'idraulico che mi viene a casa a pulire la caldaia o del recensore di riviste). In questo senso, sono apprezzatissime (a prescindere dalla loro resa effettiva) le rubriche che aprono finestrelle sul mondo non-strettamente-videoludico (**R&Bcafe**, **PlayVideo**, ecc...), in quanto mi parlano un po' di voi ("voi" staff) e spesso mi trasmettono cose che potrei anche definire tranquillamente e senza vergogna "emozioni". Come consigli, allungherei un po' lo spazio di **Outerworlds** [farete regolarmente anche micro-recensioni di prodotti interessanti sui sistemi concorrenti a PS2?] e di **Game Development** [è veramente un'impresa dover sintetizzare procedure così complesse in una misera pagina dando al contempo nozioni al di là del banale e dello scontato al lettore]; toglierei definitivamente **Supertrix**, che mi pare sia diventata del tutto obsoleta in un'epoca in cui ormai chiunque possiede internet o può accedervi attraverso amici, internet point, ecc... (cosa specialmente vera per chi possiede un Action Replay, a cui è dedicata tutta la seconda pagina della rubrica). Infine, metterei in fondo (o in cima) alla parte delle recensioni una tabella in cui tutti i recensori danno un voto (solo un voto) per ogni gioco recensito quel mese [un po' alla Ciak, per intenderci]. Potrebbe essere interessante, secondo me. Bene. Fine.
Prima di salutare, vorrei ringraziare Luca che mi ha stimolato tantissimo a scrivere e Marcello che, se non mi ha pubblicato, almeno mi avrà letto. Saluti a tutta la redazione.
Dario G.

Grazie per i suggerimenti Dario.
L'idea della "tabella", in particolare, ci frulla nella testa da mesi e penso che prima o poi verrà sputata fuori attraverso il setto nasale di qualcuno per finire sulla carta (i primi raffreddori invernali sono d'aiuto in questo senso). Certo non sarà facile metterla insieme con tutta la redazione sparpagliata per l'Italia, ma si può tentare. Il prossimo mese? Chissà. Scrivo con il Natale alle porte, e da un anno all'altro può succedere di tutto soprattutto col cenone di mezzo. Allungare ***Outerworlds****? Non saprei. Stiamo già tirando la corda tesa dallo strillo in copertina (dedicati a PlayStation2 e PSone?) e per ogni parola di apprezzamento per la rubrica che guarda al di là del monolito Sony ne arrivano ad occhio e croce 1371.09 di disprezzo, vuoi per la sua incompatibilità con la natura monoformato della testata (da molti ritenuta istituzionalmente inattaccabile) vuoi perché la useremmo come un cannone sparasterco puntato sui sistemi non Sony. Ciononostante, da un po' di mesi a questa parte,* ***Outerworlds*** *vanta una foliazione fissa di sei pagine contro le quattro tradizionali e, sinceramente, credo che bastino per coprire (di sterco?) le novità più importanti per i sistemi extra-Sony. Eliminare* ***Supertrix****? Effettivamente è una delle rubriche più traballanti di* ***Super Console****. Al confronto,* ***Primo Piede*** *è stabile come una lastra di granito piantata nel cemento. Piuttosto che estirparla in toto, però, preferiremmo trasformarla in qualcosa di meglio, di più "interessante". Stay tuned.*

> "Presumo sia preferibile un governo sorretto dalla **sinergica veemenza di pochi eletti**, che dalla **strascicata vitalità d'un unico sovrano**."
>
> Paganini Saimon

A livello teorico, l'omologante compattazione delle piattaforme ludiche in un'unica soluzione tecnologica comporterebbe dei sostanziosi benefici, quali la sospirata catalogazione del fenomeno videoludico come "espressione artistica" od il proficuo livellamento dei costi di produzione. Ciò che però mitiga radicalmente la mia naturale propensione verso una simile ideologica concezione, è il timore dell'intelligibile decadenza che attanaglierebbe la capacità rinnovatrice ed il vigore espressivo dei designers, i quali si riscoprirebbero invero incatenati a delle qualità prestazionali progressivamente sempre meno compatibili con le precipue vene creative. La costante ottimizzazione delle tecniche di codificazione e la procreazione di tools omogenei, non fungerebbero che da fulminei propulsori verso i confini computazionali della "macchina" ed una volta lambiti, non rimarrebbe altro che circuirli addentrandosi nella via della sperimentazione più ardita o, di converso, incanalandosi nell'opprimente standardizzazione. Mi sovviene quindi il ragionevole dubbio che si verrebbe ad instaurare un clima assuefante, in cui la latitanza del fattore "varietà" esautorerebbe le seppur sparute intuizioni dei pochi game designers che ancora subissero l'attrazione del mondo videogiocoso, riaprendo altresì la voragine che inghiottì una parte considerevole dell'industria nei primi anni ottanta. Un logorroico deliquio di cloni si riverserebbe in tal modo su un mercato statico, irrigidendolo ulteriormente non solo con l'ovvia ridondanza cosmetica, ma anche (e soprattutto) con la congenita dipartita di infrastrutture diversificate oltre che meccanicamente avvincenti. Il dilatamento coercitivo del ciclo vitale della console cozzerebbe così contro il principio dell'avvicendamento delle idee, che sì ugualmente avverrebbe, ma non scoverebbe sfogo in una corrispettiva potenza tecnologica, confinando l'ipotetico "contenuto" in un involucro stantio e mestamente inadeguato. Un'aberrazione involutiva difficilmente estirpabile, tra le cui devastanti collateralità si potrebbero ascrivere sia un plausibile affievolirsi degli investimenti sia la giustificabile migrazione degli utenti verso altri "stimolanti" lidi come, ehm, la televisione (la cui ontologica insensibilità verso la differenziazione dell'offerta raggela il sangue al sottoscritto). In linea conclusiva, presumo sia preferibile un governo sorretto dalla sinergica veemenza di pochi eletti, che dalla strascicata vitalità d'un unico sovrano, non credi?
Ciao
Paganini Saimon
Redattore di EveryEye Network
www.everyeye.it

Sappiamo perfettamente che a) il progresso tecnologico stimola la creatività e b) il sistema unico è pura utopia. Il mio ragionamento esula da questi due assiomi e guarda un filino più in là. Sono sinceramente stanco di vedere gente avvicinarsi al videogame con la console X per poi impanicarsi quando qualche anno dopo ne spunta fuori un'altra e dopo ancora un'altra e ciascuna ineluttabilmente necessaria per continuare a coltivare una passione appena germogliata. Sono stanco di vedere gente "accontentarsi" di un sistema o sceglierne uno in particolare solo perché "ci fanno ***ISS*** *che mi piace tanto". Sono stanco di vedere monoutenti tagliati irrimediabilmente fuori dal giro, che non conoscono* ***Zelda*** *perché seguono Sony o che non conoscono* ***Shenmue*** *perché seguono Nintendo. Sono stanco di vedere monoutenti che ignorano i due terzi della produzione ludica totale. Vorrei che tutti potessero provare tutto anche quando la passione non è abbastanza forte da spingere all'acquisto di 2 o 3 sistemi di intrattenimento, ciascuno latore di esclusive esperienze ludiche. Non metto in dubbio l'impraticabilità del tutto, ma rivendico questa strada come l'unica in grado di tirarci fuori dal marasma in cui ci troviamo, popolato da gente che ha imparato ad offendere prima di criticare o a criticare prima di pensare. Ha ragione Miyamoto quando accusa il tecnocentrismo della produzione attuale. Giochi pensati per stupire l'occhio prima dello spirito. Ostentazioni di una tecnologia che dovrebbe essere "trasparente", che dovrebbe limitarsi a mostrare il contenuto piuttosto che soffocarlo con l'abito della tech demo. Certo, una tecnologia che si aggiorna ogni 10-15 anni rimanderebbe l'attuazione delle idee più ambiziose a data da stabilire, ma probabilmente ne stimolerebbe altrettante (non cloni) poggiate su basi di pura creatività e genialità piuttosto che di silicio. Credo che con l'attuale generazione di console (e soprattutto con la successiva), lo spettro delle possibilità creative è (sarà) sufficientemente ampio da tenerci sazi per un paio di lustri almeno. Magari dovremmo rimandare appuntamenti con giochi fantascientifici che oggi non osiamo nemmeno immaginare, ma arriverebbero prima o poi, e arriverebbero da un'industria giocoforza più matura, che è stata costretta a spremersi le dannate meningi per dieci anni di fila senza facili escamotage. E questo è solo uno dei potenziali benefici. Capisco che è difficile avallare un simile ragionamento abituati come siamo a volere sempre più poligoni, sempre più realismo, eccetera eccetera. Io pure faccio fatica ad essere d'accordo con me stesso (anche perché del monoformato me ne frega meno di zero, visto e considerato che ho da sempre l'abitudine di accogliere in casa mia tutte le console che servono per coltivare questa – sigh! – costosa passione). Ma bisogna almeno convenire sul fatto che questa – del multiformato – è una condizio-*

ne che difficilmente porterà alla definitiva emancipazione del videogame. Se per "emancipazione del videogame" intendiamo quella scatenata da Sony allora è evidente che stiamo parlando di una emancipazione fittizia in quanto parziale. Non è il videogame in generale ad essere stato emancipato, ma il videogame che gira sul sistema Sony. E non tutti i videogame girano su sistemi Sony. A questo punto rischio di ritornare al discorso fatto sopra rannicchiandomi in un loop di assunzioni che non porta da nessuna parte, ma una cosa spero sia chiara: le conseguenze del monoformato sono meno negative di quanto l'istinto porti a credere.

Cara redazione di **SC**,
sono ancora il pazzo che ti ha propinato una email chilometrica (**SC**86). Volevo solo chiarire alcune mie affermazioni forse poco chiare (hai ragione sono molto dispersivo), prima che possibili critiche mi divorino vivo. Per prima cosa ripeto che anch'io sono favorevole ad un sistema unico che risolverebbe tanti problemi (non tutti però), ma mi trovo in disaccordo con te quando affermi: "*Se vogliamo che il videogioco venga finalmente accettato… bisogna abbattere le incompatibilità ed allungare a 10-15 anni il ciclo di avvicendamento tecnologico.*" Nella tua affermazione mi potrei trovare anche d'accordo (il tuo pensiero era più complesso ma l'ho dovuto tagliare, non capita solo ai lettori quindi), se solo non foste per primi voi redattori di tutte le riviste specializzate in VG a rimarcare l'ormai obsolescenza dell'hardware di turno, rimarcando nei giochi, anche i migliori, che ormai si è sfruttato il sistema al limite e per vedere qualcosa di meglio bisogna attendere un sistema più potente ecc. (di esempi potrei farne a milioni). Quando dici che ciò che conta è solo il videogioco e non poligoni, scalettature ed effetti vari, con me sfondi una porta aperta. Trovo molto più divertenti **Monkey Island 2**, **Cannon Fodder**, **Another World**, **Maniac Mansion**, **Pac-Man**, **Outrun**, **Sensible Soccer 2**, **SpeedBall 2** ecc. (l'elenco è vastissimo) che la gran parte dei giochi "capolavoro" di oggi, ma ciò non toglie che un programmatore o "artista" che sia desidera esprimere il suo genio (quando c'è) in modo che la tecnologia spesso non gli consente (Yu Suzuki, Koijma e tanti altri insegnano). Ora non voglio dilungarmi oltre su questo argomento che tra l'altro per me era anche secondario nella mia missiva, ma sono pronto a scommettere che se esistesse un formato unico il rinnovo tecnologico sarebbe molto più lento, i prezzi dei giochi non diminuirebbero (i CD musicali nonostante il formato unico e la diffusione dei lettori non fanno altro che aumentare e non mi dite che è colpa della pirateria, in parte ne è responsabile certo, ma rimango dell'opinione che ci sia troppa gente che ride alle nostre spalle arricchendosi e allo stesso tempo lamentandosi di continuo) e tutti si lamenterebbero perché nel 2001 giochiamo con il Megadrive o l'Amiga 500 a **MicroMachines** (tra l'altro gioco epocale che dà la birra al 90% dei giochi cosiddetti moderni). Un'ultima cosa. Dopo l'annuncio di Bill Gates di voler realizzare una sua console, tutti gli hanno riso in faccia, tutti e dico tutti nel campo dei videogiochi lo hanno sbeffeggiato in modi diversi, nessuno escluso, neanche voi. Oggi tutti ma dico tutti (voi meno, lo riconosco, è anche per questo che vi considero una rivista equilibrata ed affidabile) guardano all'X-Box con interesse (nei migliori dei casi) se non addirittura con riverente ammirazione esaltandone la superiorità dell'hardware e le possibilità grafiche che "teoricamente" offre. Vi chiedo solo una cosa, siamo noi gli esaltati che parlano senza sapere ciò che diciamo mossi più dalle emozioni o siete voi (inteso come settore e non come rivista) che dovreste per primi ponderare le vostre affermazioni in modo più accorto? Il videogiocatore occasionale o l'acquirente occasionale non noterà certo l'ipocrisie di taluna rivista o redattore, ma chi il gioco lo ama davvero certe cose le nota e se le segna. Chiudo commentando la notizia del costo di **Pro Evolution Soccer** 140.000 lire, non vorrei fare commenti ma li faccio: è uno schifo, si dovrebbero solo vergognare. Come ho detto nella missiva precedente acquisto solo i giochi che considero capolavori da avere e li voglio originali, ma a volte penso che un aereo pieno di esplosivo contro certi dirigenti non sia reato (con tutto il rispetto per le vittime di quel infausto giorno e per i loro familiari), ma un atto dovuto. Vorrei sapere dove escono le spese che giustificano il prezzo del gioco, perché facendo due conti **Metal Gear Solid 2** dovrebbe costarmi 299.000 lire. Ora giustificatemi tale atto di ruberia nei confronti di noi utenti finali, magari dicendomi che se fosse esistita un'unica piattaforma i giochi sarebbero costati meno (sì, forse 139.900 lire).
Con affetto e stima
Emanuele Sturba

> "Il mondo dei videogames **avrà sempre bisogno di musica e colori, di sogno e di fantasia,** se vuole assolvere al suo compito principale: **divertirci e farci sognare**."
>
> Emanuele - Lord of The Midlands

*Vedo che nessuno riesce a mandar giù il discorso dei "10-15 anni" come ciclo di avvicendamento tecnologico, e mi pare comprensibile. Come si può pensare di giocare sempre "con la stessa grafica" per 10-15 anni? Già, impensabile. Non l'avessi mai detto. Ma al di là di questo, pur riportando a 5 il ciclo di cui sopra, cosa impedisce all'idea del monoformato di fare breccia nel cuore dei giocatori? Non mi riferisco a te, caro Emanuele, dico in generale. Mettiamola in questo modo: una tecnologia unica che si aggiorna ogni 5 anni (8 magari? Troppo? 7? 6.5? Ok?) farebbe bene o male all'industria? "E' impossibile che la tecnologia si aggiorni ogni 5 anni se non c'è concorrenza fra i costruttori hardware" diranno alcuni, perdendo nuovamente di vista il succo del discorso. Ma forse è bene rispondere a costoro. Da quando è il mercato console la forza trainante dell'evoluzione tecnologica? Credete forse che PlayStation2, Xbox e GameCube abbiano "fatto" la tecnologia che si portano dentro o che siano piuttosto il frutto di una tecnologia già esistente? Secondo me la seconda. Ciò che rende vera la legge di Moore è lo scontro concorrenziale fra le società che operano nel settore generico dei semiconduttori (IBM, Intel e così via) e i cui ritrovati trovano impiego in diverse applicazioni dell'informatica (tra cui i sistemi di intrattenimento elettronico). Sony, IBM e Toshiba, tanto per fare un esempio, non hanno investito 400 milioni di dollari, costruito uno stabilimento in Texas ed assunto 300 ingegneri per realizzare il processore della prossima PlayStation3, ma per sviluppare una tecnologia (il "Cell", cfr. **SC**80) di cui il prossimo sistema Sony sarà solo uno dei tanti beneficiari. Immagino l'obiezione di alcuni: "in assenza di concorrenza perché un costruttore hardware dovrebbe spendere fior di quattrini per equipaggiare la sua console con l'ultimo ritrovato tecnologico? Si limiterebbe ad usare una tecnologia in disuso, basta che sia appena superiore alla precedente no?" Ragionamento arguto, ma che non tiene in considerazione le istanze degli sviluppatori. Sì, proprio loro. Non crediate che i creatori dei sogni digitali vivano lontani dal mondo, in una sfera di cristallo, agganciati ai loro dev kit obsoleti finché qualcuno non glieli sostituisce con modelli più performanti. Non sono mica automi o operai. Sono appassionati, gente che mastica codici binari dalla mattina alla sera, e che si guarda intorno alla ricerca di tecnologie che possano permettergli la piena espressione artistica. Le loro richieste (e le loro lamentele) non attraverserebbero le orecchie del freddo e cattivo monopolista, ma stimolerebbero l'adozione delle contromisure necessarie. Del resto per quale motivo Microsoft è arrivata all'ottava release delle Direct X o alla versione XP di Windows? Visto che non fronteggia concorrenza alcuna, come si spiega questo comportamento? Si ritorna al discorso fatto poco fa sull'evoluzione della tecnologia informatica occorrente a prescindere dall'andamento del mercato console: nuove API e nuove Direct X nascono in funzione di nuovi processori e nuove schede grafiche. Ecco, penso alla console unica come ad un sistema operativo unico, cangiante in funzione della tecnologia disponibile ed a prescindere dalla concorrenza. Sbaglio? Può darsi. Ditemi dove e troveremo insieme la strada verso la salvezza. Ora è il caso di ritornare alla missiva di Emanuele. Restano due punti: riviste ipocrite e **PES** a 139 mila lire. Punto uno (facile): lascia che gli strilli da esaltato graphics whore ("puttana della grafica") ti sorvolino. Fanno parte di quel "marasma" a cui mi riferivo in risposta al buon Paganini. Siamo invischiati in questa melma come tutti voi e dobbiamo necessariamente seguirne la corrente per restare a galla. Vendere! Vendere! Vendere! Punto due (delicato): la "colpa" del prezzo di **PES** ha origini "remote". (Batti il ferro finché è ancora caldo.) Il rincaro parte dall'alto e di certo la catena distributiva non fa beneficenza. (Batti il ferro finché è ancora caldo.) Se il suo ricarico è 10 su un gioco che costa 20, 10 rimane*

anche se il gioco le costa 30. (Batti il ferro finché è ancora caldo.) E' anche vero che l'ultimo anello della catena approfitta talvolta di sconti che gli permetterebbero di limitare i danni, ma uso il condizionale non a caso. (Batti il ferro finché è ancora caldo.) Puoi trovare ***PES*** *anche a 119 mila lire se ti guardi bene intorno. E' raro, come le persone oneste... (Batti il ferro finché è ancora caldo.)*

Eccoti un feedback rapido e indolore. C'è l'ho in testa da mesi, ma non l'ho mai "messo su carta". È solo per rendere la nostra rivista un po' migliore di come sia (o per frenarla dal divenire peggiore di come è...). Suggerimenti, impressioni, consigli. Lancio tutto alla rinfusa, se torna utile ben contento:

1. Per carità celeste migliorate la resa visiva delle immagini. È un problema che assilla **Super** da tempo immemore (probabilmente la rivista con le peggiori foto di sempre, nel settore). È inaccettabile che la quasi totalità della produzione PS2 appaia, su carta, ESATTAMENTE identica a prodotti PSone.

2. Sei pagine di **Playground**, perché no?! Mi sembra lampante come questa sia la rubrica preferita dai lettori (e non solo di quei "tre, quattro" pubblicati ogni qualvolta scrivono). Mi sembrerebbe una buona idea, tanto più che non imporrebbe alcun incremento lavorativo di rilievo (visto che rispondere non è una tua priorità, come ben sappiamo).

3. Vada pure per **Playvideo**. È vero, a nessuno frega di quella rubrica. A me no di certo. Ma ci può stare. Solo dare il maggior rilievo di quelle due (due?!) pagine a titoli inglesi (certo, sempre Regione2, ma chi ne può entrare realmente in possesso? O meglio, chi ha forza/voglia di sbattersi per quella roba?)

4. Dove sono finite le interviste? Penso che dovrebbero essere parte integrante della rivista. Di OGNI numero della rivista. A costo di intervistare il primo tizio incontrato per strada, intervistate sempre!!

5. Diversificare il colore di fondo delle pagine rende la rivista ben più attraente. Non so quanto possa incidere a livello di costi, ma il bianco di fondo amalgama tutto in un quadro anonimo e freddo. Rubriche specifiche che esulano dal corpo centrale della rivista (le recensioni), meriterebbero una diversificazione cromatica.

6. **Outerworlds**: inutile dire che, dopo **Playground**, è la mia rubrica prediletta. È ampia, dettagliata ed esaustiva. Solo dovrebbe essere più opinionistica... e meno eXentrica.

7. Sette... sette?! C'è sicuramente dell'altro ma l'ho perduto strada facendo. Tant'è. Scappo subito, ci si risente... penso su **Playground**.

Nemesis Divina_
[dove '_' sta per: elevato al Third Place]

1. Perché i giochi PS2 non sono "esattamente" identici a quelli PSone? Facile sarcasmo di tendenza a parte, ci stiamo lavorando.
2. Pura constatazione o sottile accusa? Ad ogni modo, no. Credo che quattro pagine siano sufficienti per accogliere la crema del flusso epistolare mensile.
3. Già, chi ha voglia di sbattersi per quella "roba"? In pochi probabilmente, ma non è questo il punto. Non è lo scopo di ***Playvideo*** *dare risalto a prodotti che già godono della dovuta esposizione.*
4. Arrivano, arrivano. Sbircia in questo stesso numero ad esempio.
5. Segnato.
6. Intendi dire che dovrebbe gettare un po' più di merda anche sul sistema Nintendo?
7. Pensi bene.
Saluti.
PS: non era poi così male Survivor. *Dagli un'altra chance.*

Già li vedo. A decine, paracadutarsi da elicotteri sui tetti dei magazzini per prelevare di notte, di nascosto, a vagonate, le copie appena arrivate di **Metal Gear Solid 2** o di **Pro Evolution Soccer** prima che vadano esaurite, o finiscano nelle mani del negozio rivale. Li vedo, i fornitori dell'utente-medio-italo-europeo (siamo in periodo di Euro, siamo tutti una grande famiglia ormai, volemose bene ma sopratutto traduciamo i giochi in italiano, thanks... ops... grazie). Li vedo arraffare a man bassa titoli che di sicuro questo Natale venderanno uno sfacelo. E li vedo anche lasciare lì, in un angolino, un bancale pieno di copie di **Klonoa 2** per PS2. E allora capisco che la fine dei videogiochi è vicina. Perché **Klonoa 2** è l'essenza stessa del videogioco.

Metal Gear? Ti trasforma in un agente segreto, un killer, una spia, un infiltrato. Spettacolare e adrenalinico finché volete, ma niente che tu non abbia già visto in TV. **Pro Evolution**? Ti trasforma in un campione di calcio dall'italiano stentato. **Silent Hill**? Ti porta in una cittadina nebbiosa, probabilmente alle porte di Milano. Ci sono pure dei mostri, degli omicidi, luoghi fatiscenti dove "rust never sleeps". Sì, è proprio Milano. **Klonoa**, invece, ti porta dove non sei mai stato. Ti porta in un mondo dove la musica ed i colori sono parte portante del gioco stesso, e non puro accessorio. Un mondo dove ti trovi a volare sulle ali della fantasia. In coloratissime e vivacissime città, tra ponti, enormi pilastri, impalcature, ciminiere di grandi industrie. In campagne fantastiche, sparato da cannoni verso il cielo terso, tra alberi, foglie, raggi di sole.

Niente di nuovo, direte, perché in effetti esiste ben poco di nuovo, ormai. Ma il cel-shading riesce a rendere nuova quella che poteva essere un'esperienza già vissuta. Ed eccoti vivere una fiaba, anzi, un sogno. Sei un cazzo di gattone dalle enormi orecchie che volta in un mondo di sogno. Passando da un luna park pieno di gente, spettacoli, musica e fuochi artificiali ad uno scivolo d'acqua in una giungla a bordo di un acqua-board. Cercando nel frattempo di riavviare i tre enormi motori ad elica di un'antica nave volante, mentre un pirata femmina ed un gatto siamese-ma-non-nel-senso-della-razza-quanto-nel-senso-più-medico-del-termine fanno di tutto per ostacolarti, o forse no. Ma in questo gioco mica si vola solo. No, si cade anche, come nei sogni. Mai sognato di cadere da altezze vertiginose? Ecco, in **Klonoa**, quasi fosse un **Jumping Flash** del XXI° secolo, si cade anche, e parecchio. Ma mai troppo in basso, altrimenti si va all'inferno, ed è Game Over. **Klonoa** è l'incontro con i Boss di fine livello più cartooneschi ed originali degli ultimi anni. Boss che affronti da destra a sinistra, girandogli intorno, dall'alto o dal basso. Perché **Klonoa** è il platform 2D più 3D che esista. Perché le dimensioni sono una cosa del tutto relativa, in un mondo di sogno. Ma passare da un boss all'altro non è facile come sembra, perché la pura azione da platform è intervallata da gustosi mini-enigmi, mai troppo difficili (ma solo una volta che li hai risolti) e ti viene da chiederti se un bambino, apparente utenza preferenziale del package Namco, li risolverebbe più in fretta di te. **Klonoa** è uno degli ultimi esponenti dei veri videogiochi, quelli che ti portano là dove pochi giochi riescono ancora a portarti, purtroppo. Niente di nuovo, in fondo, ma questo niente di nuovo era da un po' che l'aspettavo, perché c'è troppo nuovo in giro, ma è un nuovo tutto uguale a se stesso, ed il mondo dei videogames avrà sempre bisogno di musica e colori, di sogno e di fantasia, se vuole assolvere al suo compito principale: divertirci e farci sognare.

Emanuele - Lord of The Midlands

Cut&Paste

"Non penso che siamo davvero in concorrenza. Voglio dire, siamo in concorrenza per il fatto che l'acquirente deve scegliere tra di noi, ma visti i contenuti dei giochi che stiamo realizzando, non c'è affatto rivalità"
Shigeru Miyamoto, a proposito di GC, PS2 e Xbox

"La differenza tra le tette e il Gamecube Nintendo? Nessuna, sono fatti entrambi per i bambini ma ci giocano anche i grandi"
Dal newsgroup it.comp.console

"Il videogioco non ha a che vedere con le istituzioni del sapere, ma neppure con il bricolage post-moderno: è il godimento della dimensione post-umana"
Ciro Ascione, massmediologo

"Il videogioco è la più grande rivoluzione epistemologica di questo secolo. Ti dà una scioltezza, una densità, una percezione delle situazioni e delle operazioni che puoi fare al loro interno, che permette di esaltare dimensioni dell'intelligenza e dello stare al mondo finora sacrificate dalla cultura astratta"
Roberto Maragliano, presidente della commissione Berlinguer per la riforma scolastica

"Una partita a Tekken Tag Tournament al giorno toglie il medico di torno"
Ufficiale PlayStation2 Magazine

"Noi siamo degli insoddisfatti, dei curiosi, dei guardoni: come Ed Norton spia Tyler che si sbatte Helena B. Carter, così noi spiamo il protagonista di GTA3 che va a troie..."
Luv3Kar, dal forum di A-R

"Se c'è tra di voi qualche compagna delusa perché Playstation e Nintendo stanno sottraendo tempo ed attrattiva ai vostri incontri erotici, ecco la soluzione definitiva: non è necessario gettare dalla finestra questi nuovi nemici digitali del sesso... addirittura, le console possono diventare vostri preziosi alleati alla ricerca del piacere perduto"
Dalla newsletter Kamamail

"Sei a Tokyo? Conosci per caso un certo Maurizio?"
Dal newsgroup it.comp.console

"Konami ha un'alta considerazione dei videogiocatori europei"
Un dirigente Konami a proposito dell'uscita di **MGS2** in Europa il 22 febbraio, tre mesi e mezzo dopo America e Giappone

"139.000 lire"
Risposta di un negoziante a caso alla domanda "Quanto costa **Pro Evo Soccer** PAL?

"Gentile cliente, non so cosa sia l'opzione di cui lei parla, (50/60hz...) e il gioco non dovrebbe scattare per quanto mi risulta. Ho provato io stesso la demo del gioco presente nella scatola di code veronica e funziona perfettamente... Credo che se lei lo vede così tanto a scatti abbia dei problemi o sul cd della demo oppure sulla playstation stessa...Eventualmente provi il CD su un altra PS2"
Risposta di C.T.O. ad un utente che chiedeva informazioni sull'adattamento PAL di **Devil May Cry**

"Azionatore L / Azionatore R"
Da un manuale Dreamcast, denominazione ufficiale italiana dei due grilletti del pad

"Azionatore L / Azionatore R"
Da un manuale Xbox, denominazione ufficiale italiana dei due grilletti del pad

"Cosa pensereste di Chrono Trigger 2 fatto in 2D Hi-Res da Toriyama? Axelay 2? Contra 5? Super Mario Universe? Yoshi's World? Akumajo Dracula X 2? Ghouls'n Ghosts 4? Minchia, che ci crediate o no, io questi giochi credevo sarebbero usciti! E' triste quando quello che piace a te non piace più a nessuno... la consapevolezza che quei titoli tanto sognati non verranno realizzati... MAI PIÙ!!!"
Anonimo videogiocatore

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Vorrei sapere se è possibile collegare il volante GT Force della Logitech per PS2 al PC installando i driver del Wingman Formula Force GP.
Se così fosse acquisterei il solo volante per PS2 e lo potrei utilizzare anche su "picchio". Se non funziona, avete avuto modo di provare il contrario? (Wingman Formula Force GP sulla PS2?)

A *Entrambe le periferiche funzionano su entrambe le piattaforme. Compra pure la più economica...*

Q Posseggo sia **Metal Gear Solid** che il CD di missioni aggiuntive, logicamente entrambi originali e funzionanti. Alcuni giorni fa li ho provati su PS2 abilitando le funzioni di mip-mapping e di accelerazione dei caricamenti. Inserito il CD delle missioni aggiuntive tutto procede regolarmente, ma dopo l'inserimento di uno dei due CD del gioco per il controllo appare un messaggio di errore. Tutto ciò accade con entrambi i CD, anche se il gioco originale gira normalmente senza problemi. E' un difetto della mia console o capita su tutti i modelli?

A *Capita su tutti i modelli. Le VR Missions di **MGS** rientrano nell'elenco di giochi PSone incompatibili con PS2. Problemi con la funzione di swap probabilmente.*

Q Ho sentito che è in preparazione un nuovo **Castlevania**. La console che lo ospiterà sarà il Gamecube o PS2? Sarà in 3D? Quali ritenete gli episodi migliori di questa saga?

A *Il prossimo **Castlevania** manterrà l'impostazione bidimensionale tipica della serie, ma gli elementi grafici saranno costituiti da poligoni (come **Klonoa** per intenderci). Il gioco è in sviluppo da poco più di un anno su PS2 e verrà commercializzato verso la metà di quest'anno. Da un paio di mesi girano voci circa un'eventuale conversione per la nuova piattaforma Nintendo. I migliori episodi della saga? Tutti, tranne quelli "full 3D" usciti su N64 (**Castlevania** e **Castlevania: Legacy of Darkness**).*

Q Vorrei sapere se **Commandos 2** per PS2 supporterà il mouse (non quello USB, ma quello che si inserisce nella porta joypad che c'era già per PSone)?

A *Come annunciato nell'anteprima pubblicata su **SC**74, il team di sviluppo Pyro Studios intende supportare esclusivamente il DualShock2. Ciononostante, considerato il ritardo accumulato dalla conversione (la versione PC è disponibile dallo scorso settembre), esiste la possibilità che ci abbiano ripensato. In ogni caso, il supporto del mouse per PSone è fuori discussione.*

Q Causa diatribe insostenibili tra il sottoscritto e una massa sostenitrice dell'Xbox vi chiedo gentilmente di rispondere al seguente quesito: l'Xbox è o non è una console a 128bit? Credo che su questo punto occorrerebbe fare un po' di chiarezza.

A *Piuttosto crediamo andrebbe fatta chiarezza su un altro punto: ma del numero di bit di Xbox, GC o PS2 che ci frega? Ad ogni modo, nessuno dei tre sistemi è sicuramente un 128bit "puro".*

Q Qualcuno mi sa spiegare perché sulla copertina di **Splashdown** di Infogrames/Rainbow Studios fa bella mostra il defunto marchio Atari?

A *Perché è stato acquistato dalla società francese qualche mese fa. Lo ritroveremo anche sulla copertina di **Stuntman**. Per la cronaca, il termine "Atari" è stato coniato da Bushnell, grande appassionato del gioco da tavolo giapponese Go (dove "atari" sta per "scacco"). In principio la società avrebbe dovuto chiamarsi "Syzygy" (termine che descriverebbe l'allineamento di tre corpi celesti), ma il nome era già stato registrato da qualcun altro quando Bushnell lo propose allo Stato della California.*

Q Ho letto le caratteristiche dei cavi per PS2 AV Component e EURO AV Cable. Il primo invia il segnale separandolo in 3 canali video e 2 audio. Il secondo invia il segnale con lo spinotto SCART separandolo in 3 canali video e 2 audio. Praticamente sembrano fare la stessa cosa. Il punto è che il cavo EURO AV non è adatto alla lettura DVD, mentre l'altro si. Potete chiarirmi il dubbio?

A *Sebbene i canali siano 3 in entrambi i casi, i segnali che ci scorrono sopra sono diversi. Nel cavo Euro AV passa il segnale RGB, vale a dire i valori separati di rosso, verde e blu (i tre colori base che formano l'immagine su schermo). Attraverso il cavo AV Component scorrono invece due segnali di crominanza ed uno di luminanza (da cui vengono estrapolati i colori RGB). Durante la riproduzione del DVD-Video, PS2 inibisce solo l'uscita RGB (EURO AV Cable), lasciando "in vita" solo quelle in composito e component (AV Component). Ricordiamo che quest'ultimo segnale viene letto solo dai televisori ad alta definizione (HDTV) o a retroproiezione.*

Q Ho notato che la schermata iniziale della mia PS2 è cambiata, ovvero si sono aggiunti nuovi elementi oltre ai pallini colorati con i cubi in trasparenza. Non so quale gioco l'abbia aggiornato, ma l'aggiornamento c'è stato di sicuro perché se tolgo le memory card gli elementi nuovi non si presentano. Il telecomando DVD della Sony contiene un disco con aggiornamenti? Quali?

A *Potrebbe essere stato **GT3** oppure la console vive di vita propria. Stiamo conducendo dei test in merito per capire cosa succede esattamente. Comunque sì, Sony non fa mistero circa la volontà di upgradare il BIOS di PS2 in maniera "silenziosa" via software ludico, ma non ha mai annunciato di aver dato inizio a questa strategia. Per quanto riguarda il telecomando Sony ti invito a leggere quanto riportato nell'articolo pubblicato su **SC**86, spazio **PlayVideo**.*

Q Il mio **GT3** differisce dalle foto sul manuale. Nel GT Mode, nel garage, mi appaiono 6 icone, mentre sul libretto ve ne sono 5 (manca l'icona del salvataggio). Nel Car Dealer, quando seleziono una nazione, la lista delle case costruttrici mi appare a scorrimento orizzontale mentre sul manuale sono messe in verticale. Anche nella schermata delle gare la conformazione è diversa. La stessa mappa della città differisce dal libretto per alcune scritte. Come mai? La mia versione è incompleta o cosa? Potete darmi una risposta?

A *Molto spesso i manuali vengono realizzati mentre i giochi sono ancora in sviluppo pertanto non è raro che si presentino discrepanze fra le foto riportate sul manuale e quanto appare nel gioco finito.*

Q Spero vivamente che questa mia lettera venga pubblicata, perché nessuno ha mai parlato e notato che la famosa opzione 16/9 (nei videogame di ultima generazione) funziona da fare schifo! Mi spiego. Sulla PS non ho mai visto un gioco che implementasse questa opzione. Ora, avendo dapprima acquistato una PS2 giapponese e in seguito un Dreamcast (guai a chi lo critica), ho notato che vi sono si dei giochi che implementano questa opzione, ma con scarsi risultati. Faccio un esempio: **Moto GP**. Vado nel menù opzioni e setto il formato video sul 16/9 (ho un TVC 16/9 da 36" 50Hz e credeteci, è una favola giocarci), subito sbavo quando l'immagine non è più schiacciata ma ha il giusto rapporto, poi mi accorgo che qualcosa non torna. Rimetto il formato sul 4/3. Cavolo! Il sistema di guida è più preciso. Riesco a piegare la moto e a controllare la sbandata del posteriore della stessa! Torno al 16/9. Stesso stile di guida e stessa pista. Niente! Non riesco a fare due curve che la moto parte subito in scivolata! Dov'è l'inghippo? Altro esempio: **Metropolis Street Racer** per Dreamcast. In modalità 4/3 si guida che è un piacere, setto il formato sul 16/9 e la macchina non ne vuole proprio sapere di sterzare! Ultimo esempio: **GT3 A-spec**, versione giapponese. Titolone di ultimissima generazione e programmato dal team più puntiglioso e preciso che ci sia: Polyphony Digital. "Vuoi mettere?" mi dico, "vedrai che questa volta il 16/9 funziona a dovere". Faccio la prima partita in 4/3. Stupendo! Controllo e precisione da paura. Molto realistico. Perfetto. Passo al 16/9. "Bellissimo!". Parto, comincio a provare lo sterzo. Non ci siamo. La macchina risponde in ritardo alle sollecitazione del pad, la reattività di guida originaria del 4/3 è andata a farsi benedire. Le auto di piccola cilindrata non ne vogliono neanche sapere del freno a mano. Niente intraversamenti! Ora vi domando: E' giusto tutto questo? Perché i programmatori non testano (e non ditemi il contrario perché anche un ebete si accorgerebbe della differenza) il gioco anche in 16/9? Sono forse ERRORI DI PROGRAMMAZIONE? Provate per credere!!! E ancora. Visto che voi avete più voce in capitolo di noi poveri mortali, perché non invitate lor signori, I PROGRAMMATORI, a controllare e testare meglio una eventuale modalità video 16/9 prima di mettere il prodotto finito sul mercato? Spero vivamente in una vostra risposta e anche in una pubblicazione della lettera, così che tutti si accorgano di questo spiacevole inconveniente. I miei più sentiti saluti, e i complimenti per vostra rivista. Unica nel settore.

A *In tutta sincerità: è uno scherzo? Mai avuto problemi del genere e mai ci sono arrivate segnalazioni in merito ad eccezione di questa tua (se qualcuno ha riscontrato problemi analoghi si faccia avanti). Potrebbe essere un difetto della console. E' l'unica spiegazione logica che ci viene in mente. Oddio, se riscontri il difetto anche in **MSR** per DC non resta che incolpare il televisore, ma ci pare esagerato...*

Feedback: aavecone@libero.it

IL MUSICISTA

Parte 3: Gli effetti sonori – L'audio posizionale 3D surround (seconda parte)

Dopo aver analizzato le caratteristiche generali relative alla gestione dell'audio posizionale 3D, questo mese ci occuperemo delle tecniche che consentono l'utilizzo di un sonoro surround in un videogioco. Per ascoltare un audio surround è necessario utilizzare un set di altoparlanti dedicato. Si tratta di una serie di diffusori "frontali" ed uno o più altoparlanti "ambientali" che costituiscono il cosiddetto "canale surround". I canali frontali si occupano di diffondere il suono principale in maniera analoga ai comuni speaker stereofonici. Il canale surround, invece, ha il compito di fornire un suono "avvolgente" che stimoli le capacità direzionali dell'orecchio dell'ascoltatore. Ciò consente di fornire l'illusione che i suoni provengano, per esempio, da una zona situata posteriormente rispetto alla testa degli ascoltatori. E' possibile anche far sì che il suono dia l'illusione di uno spostamento tridimensionale di un oggetto coinvolto nel videogioco o nel film codificato con audio surround. Ad esempio, grazie alla tecnologia surround è possibile percepire l'arrivo di un elicottero semplicemente ascoltando il suono tagliente delle eliche che proviene dalle spalle dell'ascoltatore. Vediamo come è possibile applicare tale tecnologia ai videogiochi.

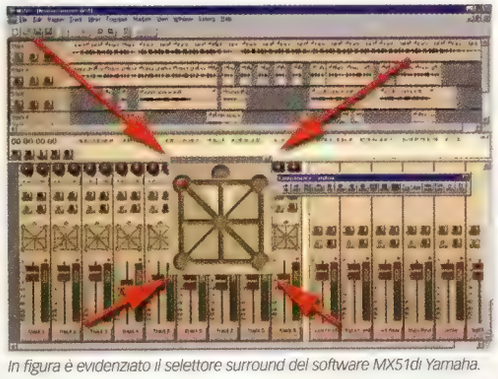
Come abbiamo visto nello scorso numero, il metodo più semplice (ma poco "immersivo") per riuscire nell'intento è di eseguire una codifica in Surround di tutti gli effetti sonori presenti nel gioco. Così facendo sarà possibile ottenere un sonoro 3D immersivo, senza però sfruttare appieno le straordinarie capacità dei sistemi Surround. In particolare, l'elemento maggiormente sacrificato sarà l'interattività del suono, fattore non certo trascurabile in un videogioco. Così facendo, in un next-gen **Resident Evil**, per esempio, non sarebbe possibile gestire la posizione dei terrificanti suoni emessi dagli zombie in base alla loro collocazione nel mondo virtuale. Il suono sarà realmente "avvolgente", ma non potrà essere collegato alla posizione, in tempo reale, degli attori virtuali coinvolti nel gioco. I sound sample in Dolby Surround possono essere manipolati in maniera analoga ai suoni tradizionali. E' inoltre possibile, secondo le necessità, convertire i suoni surround in semplici effetti stereofonici senza perdere le informazioni posizionali incluse in essi. In altre parole, se il sistema è sottoposto ad uno stress particolare dal punto di vista computazionale, è possibile convertire "al volo" i suoni Surround in semplici sample stereo, mantenendo comunque all'interno dei files le informazioni avanzate relative all'audio 3D.

Oltre al metodo in questione è possibile adottare una tecnica denominata "Emulazione di Dolby Surround". Essa consente di ottenere ottimi risultati sonori e di gestire appieno l'interattività mantenendo un flusso di dati contenuto. Tale metodo consiste nel posizionare effetti sonori in relazione a quattro punti cardinali, ovvero Destra, Sinistra, Centro e Surround (Posteriore). Non si tratta, evidentemente, di un Dolby Surround a tutti gli effetti, ma di un'approssimazione "intelligente" di quest'ultimo. Il metodo di Emulazione probabilmente non sarebbe adeguato per l'ascolto di opere cinematografiche dell'ultima generazione, ma può rivelarsi sufficiente in un videogioco. Per far sì che il suono "segua" l'azione su schermo è necessario gestire in tempo reale la posizionalità degli effetti sonori. Ciò può essere eseguito in maniera molto semplice ed "economica" in termini di risorse computazionali. I canali frontali (Destra, Sinistra e Centro) sono gestiti in maniera analoga al segnale stereo convenzionale. Per spostare il "fulcro" del suono da un canale ad un altro è possibile agire semplicemente sul controllo di Panning, l'equivalente digitale del comando Balance presente sugli impianti stereo convenzionali. Il Panning può essere utilizzato per spostare gradualmente il suono, per esempio, da sinistra a destra o per invertire la provenienza del suono anche in maniera drastica (come per i sorpassi in un racing game). Il setup in questione può essere sufficiente per la maggior parte dei giochi (come ad esempio platform ed arcade puri). In generi più complessi (come avventure, First Person Shooters o racing game) può essere necessario avvalersi del "famigerato" canale di surround, avvalendosi di un suono "avvolgente" a tutti gli effetti. L'Emulazione consente di attivare tale canale (ovvero gli altoparlanti posteriori) quando i segnali a Destra e Sinistra sono di uguale livello d'intensità sonora. Così facendo sarà possibile integrare, in maniera molto semplice, il sonoro standard con un elemento sensibile di realismo costituito dal surround, ovvero il suono avvolgente a trecentosessanta gradi. E' possibile inoltre "spedire" il suono nel canale surround eseguendo una serie di semplici operazioni matematiche, ma senza un preciso controllo del passaggio del suono fra i canali frontali e quello posteriore. Per fare ciò è necessario utilizzare un sistema più evoluto di codifica, denominato "Phase Encoding". Si tratta di un sistema di codifica appositamente studiato per la gestione ottimale del suono posizionale in videogiochi di nuova generazione. A tale scopo, i laboratori Dolby hanno sviluppato un codice (in linguaggio C) che si occupa di gestire il suono surround in tempo reale. Si tratta del Dolby Phase Positioner, un programma che si occupa di gestire contemporaneamente il sonoro stereofonico ed il canale di surround. Ciò avviene in maniera semplice ed ingegnosa. Il segnale audio monofonico viene separato in due componenti audio distinte, denominate F (Front-Anteriore) e S (Surround-Posteriore). Se l'engine di gioco è in grado di gestire i canali audio Dx, Sx, Centrale e Surround, il Phase Positioner si occupa di "spedire" un effetto sonoro all'altoparlante relativo, in tempo reale ed in maniera del tutto "trasparente" per il codice. Gli ingegneri audio del team di sviluppo del gioco non dovranno preoccuparsi di nulla. Basterà inviare il segnale al positioner e questo si occuperà della gestione di tutti gli aspetti pratici del posizionamento del suono. Sarà necessario soltanto corredare il sound sample di due coordinate posizionali. La componente audio F (Front) sarà legata ad una normale coordinata di Panning (Balance) analoga ai sistemi Stereo convenzionali. Maggiore sarà il valore della componente S, invece, e maggiore sarà la quantità di segnale sonoro inviato all'altoparlante di Surround. In sintesi, inviando solo due coordinate (x e y) al programma di phase encoding sarà possibile gestire l'audio posizionale 3D in maniera semplice ed efficace, e con un modesto utilizzo delle risorse di sistema. Ciò è possibile poiché le routine di Phase Encoding sono richiamate solo quando è necessario posizionare un effetto sonoro nello spazio. Ciò consente di ottimizzare al massimo il carico di lavoro del chip audio. Se in fase di testing dovessero verificarsi eccessivi carichi computazionali, che potrebbero compromettere la qualità del suono, è possibile eseguire una sorta di pre-processing denominato "Game Mode". Si tratta di una tecnica che si basa sull'encoding convenzionale Dolby Surround della traccia sonora principale, con l'aggiunta di una serie di effetti sonori posizionali. In questo modo, è il gioco a determinare in tempo reale la posizione di alcuni suoni, con l'integrazione di una base audio comunque surround, ma non interattiva (si sente in tutti gli altoparlanti ma si sposta in maniera precalcolata). Tale sistema è molto utile per le situazioni in cui solo una parte degli effetti sonori necessita essere collocata nello spazio 3D, mentre altri (colonna sonora, effetti "ambientali" come il fruscio del vento o del mare) non richiedono un posizionamento preciso. Gli effetti sonori (monofonici) da posizionare saranno inviati al programma di Phase Encoding in modo da generare un'uscita su due canali (coordinata x) con una componente surround aggiuntiva (coordinata y). Il codice di Phase Encoding si occuperà quindi di inviare l'effetto sonoro in questione al giusto altoparlante.

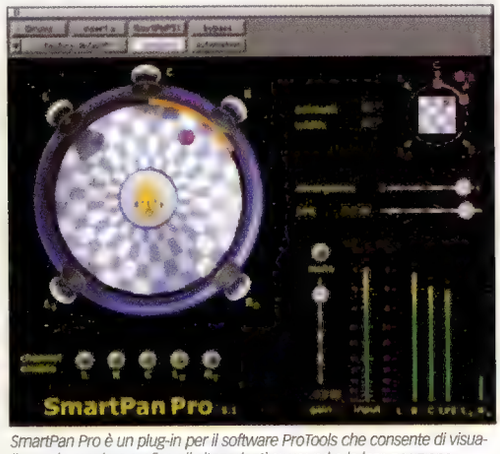
In un videogioco è possibile utilizzare indistintamente le tre tecniche appena esaminate. In ogni caso il gioco godrà di un audio perfettamente surround. La scelta di una particolare tecnica di encoding dovrà essere eseguita in base ad alcuni fattori fondamentali legati al tipo di produzione ed alle caratteristiche hardware (le capacità del chipset audio) e software (carico computazionale e prestazioni dell'engine di gioco) a disposizione. Per progetti non complessi e piattaforme dalla scarsa banda dati gestibile è consigliabile optare per una semplice emulazione del Dolby Surround. Così facendo si potrà minimizzare l'utilizzo del bus di sistema per il flusso di dati audio, semplificando anche la gestione dell'audio posizionale da parte del team di sviluppo. Se si desidera implementare un audio 3D completamente posizionale è consigliabile adottare una codifica convenzionale in Phase Encoding. In questo caso sarà possibile ottenere una qualità audio pari ad un film o un DVD, ma al prezzo di una considerevole quantità di dati da gestire ed un notevole "peso" computazionale. La sintesi delle tecniche in questione è rappresentata dal cosiddetto Game Encoding, che rappresenta un valido compromesso operativo. Se un effetto sonoro o un brano musicale non richiede una particolare caratteristica posizionale potrà essere riprodotto in surround "fisso" precalcolato. In caso di suoni dalle spiccate caratteristiche surround, sarà possibile inviare il segnale ai canali avvolgenti supplementari.

NEXT MONTH

Il prossimo mese inizieremo l'analisi delle figure legate alla gestione manageriale ed organizzativa del progetto di un videogioco. Inizieremo la nostra analisi occupandoci del Capoprogetto, per poi approfondire il ruolo del Produttore e del reparto Marketing.



In figura è evidenziato il selettore surround del software MX51di Yamaha.



SmartPan Pro è un plug-in per il software ProTools che consente di visualizzare in maniera grafica gli altoparlanti surround e la loro posizione.

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese** e ivan**fulco**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

WELCOME MESSAGE

Oddities No. 1: Kancho, pesci, fritture & guardaroba rotanti

Boong Ga Boong Ga

Se mai vi capitasse durante un viaggio in Giappone di recarvi in un asilo o in una scuola elementare, oppure più semplicemente in un qualsiasi luogo pieno di bambini, prestate la massima attenzione alle vostre terga. Senza nessun segno di preavviso, infatti, un qualsiasi bimbetto apparentemente tranquillo ed educato, potrebbe chiudere le sue manine in un pugno e, con gli indici tesi in avanti, infilarle nel vostro posteriore, praticandovi un indesiderato clistere. Il *kancho*, clistere in giapponese, è uno scherzo piuttosto diffuso tra i bambini nipponici, che non esitano a metterlo in atto tra loro e anche nei confronti degli adulti. Ma anche questi ultimi, memori del loro passato di incursori anali, non disdegnano questa pratica come forma di divertimento goliardico tra amici. O magari come punizione nei confronti di qualche collega particolarmente insopportabile. Proprio pensando a quest'ultimo uso del *kancho*, una ditta coreana ha ideato la più bizzarra macchina a premi che abbia mai varcato la soglia di una sala giochi (e che ha ispirato anche i desideri di Matteo Bittanti in **MBF Today** di questo mese). Presentato per la prima volta all'interno del Korea Pavillon dell'edizione primaverile del TGS 2000 (e per questo motivo ignorato da buona parte della stampa occidentale), **Boong Ga Boong Ga** consiste molto semplicemente in un simulatore di clistere. Impugnando una maniglia a forma di mano, da cui si protende un enorme dito, il giocatore deve infliggere un *kancho* ad un simulacro di sedere che emerge dal cabinato del gioco (esistono due versioni del cabinato, una "in jeans" e l'altra con pantaloni in pelle). Vittime della dolorosa e degradante punizione possono essere 8 differenti personaggi, che il flyer del gioco definisce con un inglese stentato "persone che rendono la vostra vita miserabile". Questi nemici del vostro lieto vivere comprendono l'ex-ragazza, l'ex-ragazzo, la suocera, lo yakuza, il pedofilo, il capoufficio, l'impiegata antipatica e la *kogiaru*.(teen-ager dalla forte abbronzatura e dall'abbigliamento sempre alla moda). A seconda della forza con cui spingete il ditone di plastica nello sfintere posticcio, il volto poligonale della vittima prescelta viene lacerato da smorfie sempre più contorte ed esilaranti. Se si riesce ad esercitare una forte pressione, su schermo si attiva una slot machine, i cui rulli devono essere fermati con appositi tasti in modo da ottenere le combinazioni necessarie per ricevere il premio. Quest'ultimo è costituito da un escremento di plastica arancione disegnato sullo stile delle famigerate cacchine di Arale. In aggiunta al suddetto oggetto, il gioco vi offre un biglietto in cui viene indicato il vostro comportamento sessuale, esaminato in base alla foga con cui avete praticato il clistere. Stando a quanto afferma il suo ideatore, l'azione del *kancho* virtuale, unita alle divertenti espressioni dei personaggi, ha un effetto positivo sull'inconscio del giocatore, che viene così liberato di tutto lo stress accumulato durante la giornata. Dato lo scabroso argomento di cui tratta il gioco (per la cultura occidentale, s'intende), non siamo in grado di dirvi se mai vedrete il *kancho* game fuori dall'Oriente. Del resto anche in Giappone il cabinato ha suscitato alcune perplessità da parte dei gestori di sale giochi, impensieriti dal fatto che i loro clienti più perversi potessero impiegare **Boong Ga Boong Ga** per sfogare le proprie frustrazioni sessuali. Preoccupazioni che Taff System (www.taffgame.com), l'azienda coreana a cui si deve il gioco, si è affrettata a mitigare rassicurando gli eventuali compratori che le ridotte dimensioni del foro d'ingresso possono al massimo consentire l'accesso di un dito. Operazione peraltro sconsigliata da un'apposita avvertenza applicata sul cabinato perché causa potenziale di gravi lesioni al giocatore. Nella speranza di poter esportare la propria creazione in America ed Europa, Taff System, in occasione del penultimo Jamma Show, ha stampato dei volantini in inglese dai quali si evincono alcune modifiche pensate per adattarlo al pubblico occidentale. Innanzitutto alcuni personaggi tipicamente nipponici sono stati sostituiti con figure più occidentali, quali la prostituta e il cercatore d'oro (?). Il titolo è stato quindi modificato in **Spank'em!** (sculacciali!), il che lascia intendere la possibilità che il concetto di gioco basato sul *kancho* venga sostituito da una più politicamente corretta sculacciata (nel testo del volantino non si parla né di clistere né di cacchine omaggio, sebbene il cabinato in foto sia identico alla versione giapponese.) Una forma di autocensura che comunque non sembra aver prodotto gli effetti sperati, dato che al momento nessun distributore occidentale sembra interessato ad importare questa insolita macchina a premi coreana.

L'autore coreano fotografato nell'atto di dimostrare il funzionamento della sua creatura al TGS 2000.

Nonostante quest'immagine ritragga un prototipo completo al 70%, si possono già individuare molti degli elementi del gioco completo. A sinistra si nota il dispenser delle cacchette omaggio, nella foto racchiuse in confezioni di cartone, mentre sotto il monitor sono posizionati i pulsanti per il blocco dei rulli della slot machine.

Ryouri no Tatsujin

Nonostante il progresso dell'elettronica faciliti molto l'espressione dell'estro creativo rispetto a un tempo, in Giappone c'è ancora chi ha voglia di cimentarsi con un tipo di tecnologia più tradizionale. Ci riferiamo in particolare alle macchine a premi, marchingegni piuttosto diffusi tra i *ghesen* (abbreviazione di game center) nipponici, il cui design rivela spesso più fantasia e voglia di innovazione rispetto ai classici sistemi di intrattenimento digitale. Ne è un fulgido esempio la serie **Ryouri no Tatsujin** prodotta da Namco, una coppia di bizzarre prize machine a tema culinario. Distribuito a partire dall'aprile dello scorso anno, il primo "Esperto di Cucina" (questa la traduzione del titolo giapponese) consisteva in un simulatore di padella cinese per fritture. Lo scopo del gioco era infatti quello di far saltare in padella delle palline di plastica, cercando di guidarle attraverso un anello agganciato sopra il manico. Ad ogni frittella inanellata corrispondeva un incremento del proprio punteggio, fino eventualmente ad ottenere un premio, rilasciato da un apposito dispenser. La singolare struttura di gioco ed il fantasioso disegno del suo cabinato erano però solo un assaggio rispetto a quello che Namco aveva in serbo per gli avventori delle sale giochi nipponiche l'anno successivo. Racchiuso in quello che sembra un ristorante in miniatura, ricoperto da suggestive illustrazioni a tema, **Ryouri no Tatsujin 2: Houchou no Tatsujin** è il sogno di chiunque abbia ammirato le evoluzioni con il coltello di un cuoco giapponese. In "Esperto di Cucina 2: l'Esperto del Coltello", il giocatore deve cimentarsi nel taglio del pesce secondo i dettami della cucina nipponica. Impugnando un coltellaccio (*houchou*) montato su una staffa scorrevole, bisogna colpire con estrema rapidità e precisione le sagome animate dei pesci che compaiono sul monitor. I colpi devono essere inferti in determinati punti, che cambiano a seconda dell'esemplare che si deve sezionare. Bisogna inoltre attendere l'istante in cui la vittima, comprensibilmente agitata, è in posizione perfettamente orizzontale in modo da non inficiare la pulizia del taglio. Il gioco mette a disposizione un totale di quindici rappresentanti della fauna ittica, che spaziano dal gamberetto al pesce spada. Raggiunti i diciotto punti si ottiene un simpatico premio dal solito dispenser posto al fianco della macchina. **Ryouri no Tatsujin 2: Houchou no Tatsujin** viene offerto alle sale giochi giapponesi dall'agosto scorso alla modica cifra di 750.000 yen (circa dodici milioni di lire). Per una partita l'esborso è decisamente più contenuto, visto che non dovrebbe superare i cento yen (1.700 lire), nella media dei videogiochi nipponici.

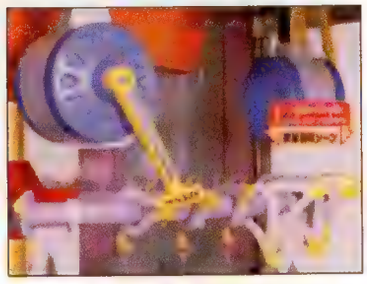
Ryouri no Tatsujin: quella che all'apparenza può sembrare un'enorme cucina da campo, è in realtà il primo cabinato "con padella" della storia delle sale giochi.

In **Ryouri no Tatsujin 2: Houchou no Tatsujin** le vittime da sezionare appaiono sul tagliere in rapida successione. Per riuscire ad ottenere il regalo bisogna colpire correttamente almeno fino al quattordicesimo pesce.

Sweet-go-Round

Malgrado non possa essere inquadrato formalmente nella categoria dei videogiochi, **Sweet-go-Round** merita ugualmente la citazione all'interno del primo numero di **Oddities** vista la suo agevole candidatura a macchina arcade più assurda del quinquennio. L'ennesimo capolavoro di casa Namco rientra nella vasta famiglia delle popolarissime prize machine (similmente ai sopraccitati **Ryouri no Tatsujin** e **Boong Ga Boong Ga**), cabinati dispensatori di premi che da anni spopolano nelle sale giochi giapponesi. A differenza dei giochi dell'Esperto di Cucina o del simulatore di *kancho*, **Sweet-go-Round** appartiene ad un altro sottogenere di macchine, le prize machine a gru (diffuse anche in Italia nelle fiere di paese), meglio conosciute in Giappone con il nome di Ufo Catcher. Il funzionamento è estremamente semplice: all'interno del cabinato si trova una colonna, attorno alla quale ruotano lentamente una serie di grucce di cartone. Ad ognuna di queste ultime è appeso un premio, che può essere osservato dalle ampie vetrate che racchiudono il marchingegno, illuminate da un'invitante luce azzurra. Premendo uno dei quattro pulsanti posti su altrettanti lati del cabinato è possibile abbassare degli appositi ganci, con i quali afferrare al volo i sottili anelli di spago a cui sono appese le grucce. Con un buon tempismo e un po' di fortuna, essenziale negli UFO Catcher, è così possibile "colpire" il premio e farlo cadere sul fondo del cabinato, per poi impossessarsene attraverso il largo sportello sottostante, proprio come molte prize machine nostrane. Ma quello che rende **Sweet-go-Round** alquanto singolare, come intuibile, sono i premi a disposizione dei giocatori. Questi comprendono capi d'abbigliamento quali magliette, zaini e ombrelli legati ai franchise Namco. Stando alla casa produttrice, **Sweet-Go-Round** costituisce una valida alternativa al windows shopping. Come a dire: non andate in giro per negozi, ma accorrete intorno al nostro gioco per rifornire il guardaroba. Il cabinato è stato distribuito nella sale giapponesi nel 1999. Anche in questo caso il costo di una partita (o meglio: di un "tentativo") è di 100 yen (1.700 lire). Sicuramente un buon prezzo per un ombrello o una maglietta, tanto più se griffati Namco...

I pezzi più "pregiati" della linea Namco (quali le T-shirt di Pacman o Rage Racer, per citare un paio di esempi) non vengono solitamente inseriti come premi nelle prize machine, ma venduti negli appositi store Namco situati all'interno delle sale giochi.



Gli UFO Catcher differiscono dagli altri videogiochi a premi non solo strutturalmente, ma anche concettualmente. Mentre nelle altre macchine presentate in questo **Oddities** il giocatore investe i 100 yen per fruire del gioco, con il premio che riveste un ruolo solo marginale, le UFO Catcher fondano la loro attrattiva unicamente sui premi offerti, mentre la struttura del gioco (semplice prova di riflessi e fortuna) rimane quasi sempre la stessa.

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergio**cangialosi**

Dottor Stranamore

(Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, GB 1964)

Ai tempi di Enduring Freedom, "Da Bomb" (la Bomba) compie il suo prepotente ritorno e nell'immaginario collettivo occidentale e sulle teste di un popolo che non conosce la pace da almeno trent'anni. Non passa giorno ormai senza che ai cruenti bombardamenti angloamericani in terra d'Afghanistan (in attesa dell'apertura di nuovi fronti) corrisponda, nel "mondo occidentale", un pressoché unanime coro apologetico a quella che, nonostante tutti i camuffamenti ideologici possibili, resta una sporca guerra. In tempi tanto difficili, non resta dunque che affidarsi ad un maestro del passato per tentare di rinvigorire le istanze pacifiste che, a stento, sopravvivono al clima da crociate che si respira nel terzo millennio. Ben venga allora la visione di *Dottor Stranamore ovvero: come imparai a non preoccuparmi e ad amare la bomba – Special Edition*, DVD che oltre al capolavoro del 1963 del compianto Stanley Kubrick contiene oltre un'ora di contenuti speciali (tra cui un suggestivo dietro le quinte che ricostruisce la genesi del testo). L'atmosfera da Guerra Fredda che pervade il film, rappresentata peraltro in modo scanzonato e quasi commovente, potrebbe farlo risultare datato (visti i recenti sviluppi geopolitici...), ma Dottor Stranamore conserva intatta tutta la sua attualità di irriverente messaggio pacifista, confermando la propria centralità nel percorso, originale e personalissimo, di condanna di tutte le guerre che ha contraddistinto probabilmente tutta la poetica kubrickiana. Condanna assai più feroce quando risulta priva di dogmatismo ideologico. Kubrick, difatti, invece di limitarsi ad una semplice e pletorica "tirata", colpisce ed affonda con le armi (ci si passi la metafora) a lui più consone. Da una parte la descrizione quasi cronachistica degli eventi (il richiamo più diretto, volendo rimanere nella filmografia kubrickiana, è *Rapina a mano armata* in cui l'unità temporale viene chirurgicamente applicata), dall'altra la briosa presa in giro della Doomsday Machine, ovvero di quel perverso sistema alimentato tanto dall'una quanto dall'altra parte della Cortina di ferro che durante il cosiddetto "secolo breve" avrebbe potuto condurre all'estinzione della razza umana (almeno per come la conosciamo oggi). L'ironia del grande Stanley, avvertibile usualmente sottotraccia, ma mai come in questo lungometraggio epifanizzata, coglie in pieno lo stato delle cose in quel periodo. Anzi, l'accentuazione rispetto al romanzo originale (*Allarme rosso* di Peter George) della componente comica riesce a rendere più attuale che mai questo titolo per la sua vena profetica (chi mai avrebbe potuto preconizzare lo sfaldamento così repentino dell'URSS e la conseguente inutilizzabilità del deterrente nucleare). Kubrick: *"Il film ha sempre la stessa suspense. Ma più ci lavoravo e più rimanevo colpito dagli aspetti comici che ne venivano fuori... una storia comica a volte è più realistica di una drammatica poiché dà risalto alle cose più strane e bizzarre"*.

Spettacolare la composizione del cast che vede: George C. Scott (in una parte al limite del grottesco) affiancato da Slim Pickens, ovvero il paradigma del texano in carne ed ossa, ed ovviamente Peter Sellers, poliedrico come e più che nel precedente *Lolita*. Parlando di Sellers è d'obbligo spendere una parola per il sonoro; l'ascolto in lingua originale permette infatti di apprezzare l'istrionica interpretazione di Sellers che, se nel doppiaggio italiano risulta più marcata e macchiettistica (ci riferiamo in particolare al Dottor Stranamore e al suo teteschissimo accento), assume una ulteriore sfumatura sottoriga nell'interpretazione originale del futuro ispettore Clouseau; le scene in cui lotta con la presunta protesi articolare sono assolutamente imperdibili. Scott sembra invece quasi preconizzare le sue future imprese da Generale d'acciaio, mentre il grande Slim Pickens più che recitare, mette in scena il proprio vissuto (pare infatti che la parte fu assegnata a Pickens dopo che Sellers rifiutò di interpretare un ulteriore personaggio, al che Kubrick decise di utilizzare se non la perfetta parodia, il perfetto prototipo del mandriano americano).

Il formato video, diversamente da quanto riportato sul retro di copertina, è nel rapporto di 1.33:1 (full screen). Tutte le tracce audio sono in semplice Dolby Surround (ma che si vuole aspettare da una pellicola datata 1964?). La causa di una non perfetta incisione sonora e di una qualità video non priva di sporcizie è, infatti, da ricondurre unicamente alla datazione della pellicola. Questo piccolo, trascurabilissimo neo non deve comunque allontanare gli amanti del buon cinema da questa prelibatezza kubrickiana.

(Paolo Giannace/Leopoldo Calabria)

Scheda artistica:

Regia
Stanley Kubrick
Sceneggiatura
Peter Gorge, Stanley Kubrick, Terry Southern
Interpreti principali
Peter Sellers (Capitano Lionel Mandrake/Presidente Muffley/Dr. Stranamore), George C. Scott (Generale 'Buck' Turgidson), Slim Pickens (Major T.J. 'King' Kong)
Prodotto da
Hawk Films

Scheda tecnica

Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Ita (DD 2.0), Ing (DD 2.0), Ted (DD 2.0), Fr (DD 2.0), Sp (DD 2.0)
Sottotitoli	Un'infinità...
Contenuti speciali	Documentari: "L'arte di Stanley Kubrick" e "Il Dottor Stranamore", interviste con Peter Seller e Gorge C. Scott, notizie stampa
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Columbia Tri Star Home Entertainment
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.40.000

>>incoming

MOVIE*news*

Dopo una serie di interminabili trattative, lo scrittore Patrick Suskind ha finalmente "mollato la presa", al prezzo di 5 milioni di dollari, sui diritti dell'adattamento cinematografico del suo famosissimo romanzo *Il Profumo*. Lo scrittore, che desiderava vedere la propria opera portata sul grande schermo dal mitico Stanley Kubrick – tanto da rifiutare le avances di famosi registi come Martin Scorsese, Jean-Jaques Annaud e Tim Burton, ha ceduto all'offerta del produttore Eichinger. Ambientato nella Parigi del 1700, il film racconterà la storia di uno sconosciuto viandante dall'olfatto sviluppatissimo alla continua ricerca dell'essenza perfetta. La pellicola sarà diretta da Ridley Scott, attualmente impegnato nella preparazione di un film ispirato alla vita del cantante Dean Martin.

La 20th Century Fox ha dato il via libera a Mark Steven Johnson (regista di **Simon Birch** e sceneggiatore di **Jack Frost**) per dirigere, con il rassicurante budget di 50 milioni di dollari, **Daredevil**. Il famoso avvocato/supereroe della "casa delle meraviglie" sarà interpretato sul grande schermo da Ben Affleck (**Pearl Harbour**) mentre il suo perfido nemico, Bullseye, da Colin Farrell (**American Outlaws**). Il responsabili del casting sono ancora alla ricerca di una valida attrice per interpretare il ruolo della fatale Electra. Considerata la natura "adulta" del fumetto e sapendo lo stesso Frank Miller (autore del comic per diversi indimenticabili anni) alla sceneggiatura, c'è da essere ottimisti circa l'eventuale riuscita del film. Sarebbe stato bello, comunque, vedere Affleck diretto dal suo amico Kevin Smith (**Dogma**, **Clerks**) con il suo ottimo passato di comic-writer proprio nella testata dedicata all'uomo senza paura. Probabilmente non viviamo in un mondo perfetto...

In the Mood for Love

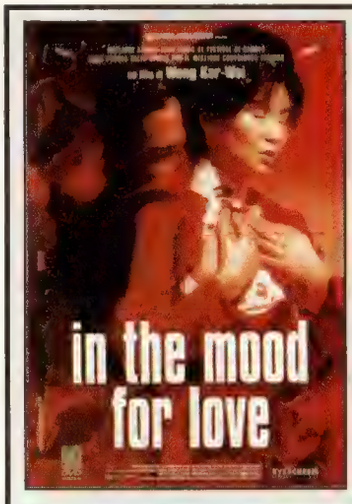
(Hua yang nian hua, FR-HK 2000*)*

Hong Kong 1962: il caporedattore di un giornale locale, Chow, cerca un nuovo appartamento dove poter abitare con la moglie. Dopo averne trovato uno nel quartiere popolato da emigrati di Shangai, fa la conoscenza della vicina di casa, Li-Zhen, trasferitasi anche lei nello stesso giorno. I due cominciano a conoscersi meglio frequentandosi durante la lontananza dei rispettivi coniugi, in viaggio per lavoro. Un giorno entrambi arriveranno alla conclusione che la lontananza dei loro cari, sempre più ricorrente, è dovuta ad una loro relazione extraconiugale. Chow e Li-Zhen affronteranno il dolore del reciproco tradimento cercando di farsi forza l'uno con l'altra, facendo attenzione a non ripetere lo stesso sbaglio dei loro amati, ma l'amore, talvolta segue strani percorsi...

Storia d'amore non comune (non consumata), ma fatta di gesti, silenzi e sguardi talvolta persi nel vuoto a pensare chissà cosa. Il tradimento, scoperto, non può corrispondere ad un altro tradimento. Questo porterebbe ad un punto morto ad una "accettazione del peccato". E allora: cosa fare? La risposta che trovano i due "amanti per forza" è nella finzione (del cinema?) come unica possibilità di accettazione della vita. C'è una scena esplicativa durante il film che chiarisce il tutto: a tavola i due, indecisi su cosa mangiare, alla fine ordinano i piatti che avrebbero gradito i rispettivi coniugi. Sostituendosi a questi, pensano loro, la vita tornerebbe ad una parvenza di normalità anche per i sentimenti. La finzione quindi diventa gioco nella sua peculiare riproducibilità (continue?): *"mio marito non avrebbe detto questo"* dice Li-Zhen contrariata a Chow. La scena si ripete con gli stessi movimenti di camera, gli stessi gesti ma con parole differenti. Ma l'uomo non riesce a simulare i sentimenti come le macchine (*AI*) ed il loro amore impossibile diventerà qualcosa di più: un segreto-ricordo incastonato nel tempo.

Wong Kar-Wai gira uno dei film forse più belli della scorsa stagione cinematografica in cui la Hong Kong di quel particolare periodo, terzo protagonista della storia, viene filmata-fermata dal regista in maniera esemplare con l'uso del rallenty e dello still frame (tecniche tipiche della cinematografia cinese) e di una stupenda colonna sonora.

Fortunatamente, per una volta, un film dal contenuto artistico ineccepibile esce in un'edizione DVD di alto livello tecnico. Ci troviamo di fronte, infatti, ad una special edition su due DVD curata sin nei minimi dettagli. Immagini e sonoro ad altissimi livelli sono accompagnati da contenuti extra che possono soddisfare la curiosità di tutti gli appassionati: le scene inedite offrono un



Scheda artistica:

Regia
Wong Kar-Wai
Sceneggiatura
Wong Kar-Wai
Interpreti principali
Maggie Cheung (Su Li-Zhen),
Tony Leung (Chow Mo-Wan)
Prodotto da
Block 2 Pictures, Jet Tone Production, Paradis Films

Scheda tecnica

Formato schermo	1.66:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Cant (DD 5.1), Mand (DD 2.0), Spa (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing, Ted, Fr, Sp, Ol, It, Gr
Contenuti speciali	Scene inedite finale alternativo, intervista al regista, backstage, making of, immagini da tour mondiale
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Medusa Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.44.000

finale alternativo e vengono ulteriormente approfonditi i numerosi aspetti del dietro le quinte del film (costumi, trucco, cibo, musiche).

Perfect Blue

(id, JP 1997*)*

La giovane cantante Mima Kirigoe annuncia ai suoi fan l'abbandono del gruppo delle Cham (un trio di ragazzine idol in piena ascesa nelle classifiche musicali J-Pop) per iniziare una promettente carriera d'attrice. Durante le riprese del suo primo lavoro, un thriller televisivo intitolato "Double Bind", il suo avido manager le propone di girare una scena abbastanza spinta per scrollarsi di dosso l'immagine di adolescente kawaii (cariiina). In questo modo si renderebbe appetibile ad un pubblico e a produzioni più importanti. Alla fiction televisiva seguiranno, infatti, servizi fotografici "nude" che porteranno la giovane Mima ad una forte conflitto interiore. Intanto su Internet una pagina intitolata "Mima's Room", una sorta di diario scritto da una finta lei, riporta con preoccupante precisione gli avvenimenti, i pensieri e le sensazioni avute realmente dalla protagonista. Quando una scia di sangue segnata da efferati omicidi inizierà a formarsi al seguito dell'attrice, Mima sospetterà di essere minacciata da un fan impazzito deluso dal suo cambiamento d'immagine. Dopo alcune visioni di una copia di se stessa in abiti da idol, il mondo borderline di Mima incomincerà a sgretolarsi impedendole di distinguere la realtà dalla finzione e ad attribuirsi un'identità "tangibile" - personale/pubblica/immaginaria?

Il primo film di Satoshi Kon, già sceneggiatore del racconto Magnetic Rose all'interno del lungometraggio di Katsuhiro Otomo *Memorie*, assimila il thriller cartaceo di Yoshikazu Takeuchi arricchendolo con atmosfere oniriche da incubo e con strizzatine d'occhio a Dario Argento. Ciò che stupisce di più, oltre alla gradevolezza dell'animazioni e dei disegni curati da Otomo, è l'evolversi della storia che, man mano che prosegue, scardina ogni tipo di supposizione razionale. La povera protagonista (e lo spettatore) diventano un oggetto pronto a sgretolarsi sotto le visioni/illusioni del racconto. L'immagine eterea di Mima in abiti idol che fugge di notte volando per i tetti delle case, lascia scorrere qualche brivido dietro la schiena. Il film offre un esempio di come gli anime si prestino ad accompagnare generi cinematografici diversi da quelli più popolari. Oltre ai suoi contenuti narrativi, questo splendido film offre uno squarcio interessante sulla macchina culturale, in particolare le poli-culture giovanili metropolitane, del Giappone contemporaneo.

DVD dell'anno scorso, ma sicuramente da recuperare, *Perfect Blue* è edito da Manga Entertainment, una label conosciuta ai più per la sua splendida edizione di *Ghost In The*

Scheda artistica:

Regia
Satoshi Kon
Sceneggiatura
Sadayuki Murai
(tratta dal romanzo di Yoshikazu Takeuchi)
Interpreti principali
Junko Iwao (Mima Kirigoe), Rica Matsumoto (Rumi), Shinpachi Tsuji (Tadokoro), Masaaki Okura (Uchida il fan)
Prodotto da
Rex Entertainment

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1
Formati sonori	Jap (DD 5.1), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	Intervista con Satoshi Kon, interviste alle voci/attori
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Manga Entertainment
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	£.16.00

Shell. Ed anche in questo caso fortunatamente si nota un'attenzione particolare sia alla realizzazione tecnica che alla scelta dei contenuti extra. L'immagine e l'audio sono riprodotti ottimamente e le interviste risultano interessanti.

DVD*news*

La MIA, label inglese di già acquisita fama (a dir la verità non troppo felice), annuncia il lancio di una nuova linea di DVD: la Tokyo Bullet. L'appellativo lascia pochi dubbi sul genere cinematografico d'interesse. È imminente da parte sua il lancio del meglio della produzione nipponica di genere crime-city. Il 27 dicembre si aprono le danze con due block-bastard ad alto contenuto di pallottole: **Gonin** di Takeshi Ishii e **Violent Cop** di Takeshi Kitano. Faranno seguito nel 2002 i DVD (sempre Regione 2 con sottotitoli in inglese) di: **Boiling Point** (4/02/02), **Black Angel** (25/02/02), **The Triple Cross**, **Sonatine**, **Black Angel 2**, **Score**, **Score 2** e **Gogin 2**. Nel leggere la rassegna stampa notiamo purtroppo la latitanza, almeno per le prime uscite, del formato anamorfico e dell'audio in Dolby Surround. I dirigenti MIA comunque assicurano la migliore qualità possibile. Vedremo...

"Vivo o morto, tu vieni con me". Così il super poliziotto della OCP, Robocop, minacciava "binariamente" i malviventi che catturava per le strade di Detroit City. Il film più "reazionario" di Paul Verhoeven - che risvegliò, a colpi di gore e cibernetica, l'attenzione del pubblico per la fantascienza durante la metà degli anni '80 - approda finalmente sui lidi digitali. È fissata per l'11 febbraio, per ora solo in Inghilterra, l'uscita del **Robocop Trilogy Box Set** (edizioni MGM Home Entertainment), contenente i tre film della serie (di cui solo il terzo è già stato pubblicato in Europa). Il primo **Robocop** verrà presentato in edizione speciale e, purtroppo, sarà acquistabile solo all'interno del **Box Set** (£40). Ecco le caratteristiche tecniche e i contenuti speciali presenti nel primo DVD: formato anamorfico 1.85:1, traccia audio in DD 5.1, scene tagliate, commento del regista, produttore e sceneggiatore, storyboard con commento, retrospettiva, il documentario **Flesh And Steel: The Making Of Robocop** (37 min), due featurettes **Shooting Robocop** e **Making Robocop** (in quest'ultimo lo specialista di effetti speciali, Phil Tippett, descrive le tecniche di stop motion usate per l'animazione dell' ED "Drop the gun!" 209)

R&B cafe

Rhythm'n Books

gestione: Ivan**Fulco** ed Erik**Pede**

Music From and Inspired by **Tony Hawk's Pro Skater 3**

Rubiamo volentieri un po' di spazio alla nippofilissima sezione audio di **R&B Cafe** per segnalare questa interessante proposta statunitense, chiaramente dedicata ai fanatici della serie **Tony Hawk's Pro Skater**. Accompagnato da un CD-ROM di ottima fattura, ricco di contenuti audiovisivi e di informazioni sul funambolo più famoso del mondo dello skate, questo CD si propone di diffondere lo "spirito" della musica solitamente ascoltata dagli appassionati della tavola-a-rotelle, e ci riesce in pieno. I pezzi di NOFX, Sum 41, Alien Ant Farm, Pennywise, Drowning Pool, Outkast, Onesidezero, Papa Roach, Hometown Hero, Pressure 4-5, Ozomatli, Deftones e degli incommensurabili Millencolin sono infatti un vero concentrato di adrenalina, il che li rende genuinamente trascinanti sin dal primo istante di ascolto. Una raccolta caldamente raccomandata, insomma, anche a chi di **THPS 3** non ha (ancora) fatto una ragione di vita.

[book] L'esperienza smarrita - Il gioco di ruolo tra fantasy e simulazione

Tesori e libri degli incantesimi sono tutto sommato una scusa per la cerca: la vera posta in gioco nel role-play è l'esperienza. Man mano che essa scompare nel mondo reale, il suo bisogno riemerge in settori paralleli, dove finora non se ne era affatto sentita la necessità". Fabio D'Andrea, sociologo e scrittore fantasy, indaga sulla società moderna e sulla scomparsa dell'esperienza, cercando di stabilire se il gioco (nel caso specifico il gioco di ruolo) possa rappresentare per l'individuo una fonte di esperienza assimilabile al mondo reale. Ma cosa s'intende per esperienza? Per illustrare il concetto D'Andrea riprende Simmel: l'esperienza non è la semplice ricezione di stimoli, atto passivo e superficiale dell'individuo, ma il momento della loro elaborazione, l'attimo nel quale l'individuo interpreta e comprende gli stimoli. "*È il processo con cui attraversiamo la vita, e il ritmo con cui a tratti prendiamo coscienza di ciò che stiamo attraversando*". Quello che nella società moderna manca, sottolinea D'Andrea, è proprio questo momento di elaborazione. Oggi "*gli stimoli che il singolo subisce quotidianamente sono troppi per le sue capacità di elaborazione; si rende pertanto necessario impedire che essi penetrino nelle profondità del suo spirito, facendo sì che rimangano alla superficie del sistema psichico*". È così che il vissuto reale perde la sua valenza e l'esperienza si smarrisce. Ed è così che assume sempre maggiore importanza l'esperienza realizzata in altri contesti. Nel gioco, ad esempio. "*Non è affatto assurdo tentare la diagnosi di una civiltà partendo dai giochi che segnatamente vi fioriscono*" spiega l'autore citando Caillois. "*Se i giochi, infatti, sono fattori e immagini di cultura, ne consegue che, in certa misura, una civiltà, e all'interno di una civiltà un'epoca, può essere caratterizzata dai suoi giochi*". Riflessioni con le quali D'Andrea fornisce spunti interessanti, da applicare anche al videogioco. "*La molla principale del gioco è il desiderio di veder riconosciuta la propria superiorità in un determinato campo. [...] Il bisogno di primeggiare è proprio dell'uomo occidentale*". Un concetto che si presta in maniera eccellente a chiarire le differenze, ad esempio, tra produzioni videoludiche occidentali e orientali. D'Andrea si sofferma quindi sul valore della narrazione, riflessione da leggere nuovamente in chiave "diversità culturali" o come spunto di analisi per il retrogaming: "*nel ciclo della narrazione avviene qualcosa di peculiare: due universi esperienziali vengono in contatto. Il narratore trae da sé la storia, visualizzandola nella sua mente con le forme e la qualità che la sua esperienza gli fornisce; l'ascoltatore utilizza i segni scelti dal narratore per ricostruire nella sua mente la scena con i suoi materiali. La prima e la seconda scena saranno schematicamente simili, ma qualitativamente diverse. L'atto di costruzione immaginale da parte dell'ascoltatore chiama in gioco, riattualizza la sua esperienza accumulata dando così spessore alla narrazione e trasformandola in una sua nuova esperienza*". Un'analisi fra l'altro già affrontata su **Super Console** (cfr. **The First Place – SC86**), proprio per indagare sul fenomeno della "deteriorabilità" del videogioco. L'autore conclude quindi il suo percorso con l'ovvio riferimento al gioco di ruolo, sottolineandone i punti di contatto con l'esperienza del mondo reale: l'accento sul miglioramento del personaggio, l'importanza della narrazione, il suo fondarsi sulla cooperazione. Ma questo non esclude che il videogiocatore, dal canto suo, possa seguire un percorso parallelo, simile al nostro, interpretando in chiave videoludica i concetti offerti nel saggio. D'Andrea, in effetti, si cita sul videogioco, relegando però la sua riflessione a poche e non lusinghiere righe a fine saggio: "*il potenziamento tecnologico espande la possibilità quantitativa di esperienza, privandola tuttavia di quel che può conferirle spessore: la preparazione ad un'impresa, la miriade di attività preliminari di documentazione e ricerca, il senso fisico non replicabile di esserci. [...] La simulazione elettronica mi sembra, per queste ragioni, difficilmente in grado di fornire materiali utili ad una crescita interiore, anche se le nuove modalità di condivisione telematica [...] aprono a questo proposito un interessante nuovo capitolo.*" Uno sguardo non positivo sull'intrattenimento digitale, venato però di ottimismo per quel che riguarda il gioco online, potenziale surrogato del gioco di ruolo tradizionale...

L'esperienza smarrita è un testo breve ma non semplice. L'analisi sociologica di D'Andrea offre passaggi di agevole lettura, prestandosi più volte alla libera interpretazione da videogiocatore, ma rimane un saggio "accademico", apprezzabile anche senza un background sociologico, ma a tratti ugualmente ostico. Un libro consigliato solo a chi abbia volontà di riflettere e di ricostruire.

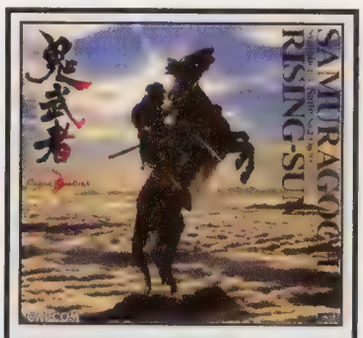
Scheda informativa
Autore: Fabio D'Andrea
Editore: Rubbettino
Anno: 1998
Pagine: 82
Prezzo: 12.000 lire

[cd] Onimusha Original Soundtrack - Symphonic Suite No.2 Op.93

Mamoru Samuragoch: un artista giapponese sulla quarantina, con i capelli lunghi e un look dark da antologia. All'apparenza, insomma, un normalissimo creativo, se non fosse per due particolari tutt'altro che trascurabili: il primo è che il suo campo di espressione è la musica, e il secondo è che il genio in questione (perché di genio si tratta) è quasi completamente sordo. Accortosi sin da giovane di essere affetto da un grave disturbo all'udito, Samuragoch ha perso completamente la funzionalità dell'orecchio sinistro durante la lavorazione della colonna sonora di **Onimusha**, ed ora può contare unicamente sul suo orecchio destro, provvisto tra l'altro di una capacità uditiva ormai ridotta al minimo e bisognoso della continua assistenza di un apparecchio acustico. Eppure, nonostante le avversità, Samuragoch ha compiuto un autentico miracolo, confezionando un soundtrack assolutamente memorabile che non mancherà di rimanere impresso nella memoria degli utenti PlayStation2.

Per raggiungere il suo scopo, ovvero la realizzazione di una colonna sonora vibrante e suggestiva, Samuragoch non ha lesinato sui mezzi; ciò si è tradotto nel ricorso alle più moderne tecnologie nel campo dell'audio digitale (il primo dei due dischi inclusi nell'elegante confezione sfrutta il formato Extendend Resolution CD 2 di JVC, che prevede particolari processi di campionamento, registrazione e stampa, e garantisce un suono più chiaro e pulito senza richiedere apparecchiature di riproduzione specifiche) e nell'allestimento di un'orchestra a dir poco mastodontica. Quest'ultima, in particolare, è risultata fondamentale ai fini della concretizzazione della visione artistica di Samuragoch, che ha richiesto l'impiego di 150 concertisti della New Japan Philharmonic (assegnati a flauti, clarinetti, oboe, corni, fagotti, trombe, tromboni, tube e sassofoni) e di 52 musicisti specializzati nell'antico stile giapponese "gagaku" (musica di corte, con una storia di mille e più anni e pesanti influenze cinesi e coreane). Ed è soprattutto a questi 52 virtuosi dei fiati (*hichiriki*, *ryuteki*), delle percussioni (*taiko*, *tsuzumi*, *shimedaiko*) e degli strumenti a corda (*koto*, *shamisen*, *gakusou*, *gakubiwa*) che si devono l'elevatissimo impatto drammatico, la complessità e la ricchezza di quella che è inequivocabilmente una vera opera sinfonica, la cui innegabile grandiosità giustifica pienamente il titolo vagamente pomposo attribuitole da Samuragoch.

Tale e tanta è l'importanza della colonna sonora nell'economia complessiva di **Onimusha**, del resto, che il gioco finisce per essere elevato dal "semplice" stato di survival horror a quello di avvincente ed epica storia d'eroismo e lealtà proprio grazie all'incisività dei temi musicali, studiati per trasmettere di volta in volta sensazioni come l'inquietudine, la soggezione, l'esaltazione del trionfo e l'angoscia correlata all'imminenza di uno scontro potenzialmente letale. Per non parlare, poi, della naturalezza con cui il soundtrack di **Onimusha** evoca atmosfere lontanissime, tanto dal punto di vista geografico quanto da quello temporale; i miti del Giappone feudale vengono letteralmente "rivitalizzati" dalla potenza delle note che ne accompagnano l'avvento nei vari frangenti del gioco, mentre il flusso della musica oscilla e resta sospeso tra l'apprensione più sconfortante e la cieca determinazione, tipica degli inarrestabili guerrieri nipponici lanciati nell'impeto della battaglia. Ed è il flusso, in fin dei conti, la chiave di lettura dell'opera, che in ottemperanza alla tradizione del "gagaku" scorre in modo libero e al tempo stesso inappuntabile, facendosi beffe delle costrizioni spesso imposte alla musica che accompagna i videogiochi e catturando l'ascoltatore con un meraviglioso connubio di vigore e lievità. Un acquisto obbligato, e questo è quanto.



Scheda informativa
Autore: Mamoru Samuragoch
Editore: Capcom (CPCA-1048~49) [Giappone]
Anno: 2001
Note: 2 CD, 4 (23:41) + 42 (77:38) tracce

www.jacksonlibri.it

GRAFICA IN PRATICA

Capire la grafica per usarla al meglio

FOTORITOCCO
L'ELABORAZIONE DI IMMAGINI DIGITALI ALLA PORTATA DI TUTTI
GEORGES GREGORY
€ 40,80 L. 79.000
Codice 2529

3DS MAX 4
EFFETTI SPECIALI
CHISMAR JOHN
€41,00 L. 79.387
Codice 2653

PROGESOFT INTELLICAD
MANUALE D'USO
LUCINI MARCO
€ 25,31 L. 49.000
Codice 2530

ARCHICAD
MANUALE D'USO
SALESI VINCENZO
€ 35,64 L. 69.000
Codice 2598

AUTOCAD 2000 & 3D STUDIO VIZ 3
NALE D. - FANTON E.
€ 35,64 L. 69.000
Codice 2514

AUTOCAD 2002
INTRODUZIONE AL 3D
CONGIU GABRIELE
€ 30,50 L.59.056
Codice 2652

FLASH 5
EFFETTI SPECIALI CON ACTIONSCRIPT
KERMAN PHILLIP
€ 46,00 L. 89.068
Codice 2610

FLASH E GENERATOR
GUIDA UFFICIALE
CHAMBERS M.
TORRONE P.
WIGGINS C.
€ 41,00 L. 79.387
Codice 2640

I SEGRETI DEL WEB DESIGN
15 GRANDI WEB DESIGNER SVELANO I SEGRETI DEI LORO SITI
MCCLELLAND D.
EISMANN K.
STONE T.
€ 40,80 L. 79.000
Codice 2506

DREAMWEAVER ULTRADEV
SEAN NICHOLSON
€ 36,00 L. 69.706
Codice 2666

IN PREPARAZIONE
LIGHTWAVE 7
TRAMBUSTI GIOVANNI
Codice 2668

JACKSON LIBRI®

OuterWorlds

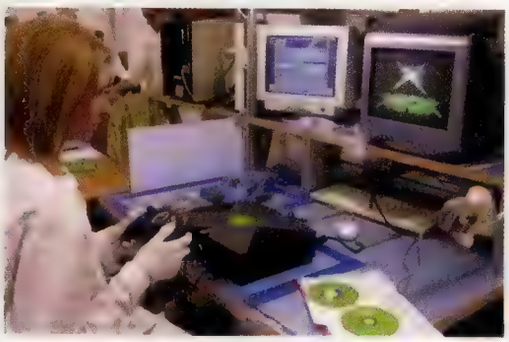
Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: ivan**fulco** massimo**rovatti**

a cura di marcello**cangialosi**

Xbox in Europa

Lo scorso 29 Novembre, a Sárvár, in Ungheria, sono stati avviati gli impianti europei Flextronics, dedicati alla produzione di Xbox per il nostro mercato. Allo stato attuale gli impianti affiancano lo stabilimento messicano (presso Guadalajara) per soddisfare la domanda nordamericana, ma presto saranno dedicati esclusivamente al suolo europeo, in vista del lancio previsto per il 14 marzo. Flextronics è il colosso di Singapore con il quale Microsoft aveva firmato l'accordo per la fabbricazione della sua console. Dall'alto di un fatturato di 12 miliardi di dollari e circa 70.000 dipendenti, Flextronics è uno dei maggiori produttori EMS (Electronics Manufacturing Services) ed è presente in 28 nazioni e quattro continenti. Xbox, dunque, sarà la prima console prodotta in un impianto europeo, garantendo una distribuzione rapida e capillare. La fabbrica sarà in grado di sfornare 15.000 console al giorno. E Microsoft conta di smerciarle tutte, almeno stando alle parole di Sandy Duncan, Vice Presidente Xbox per Europa, Medio Oriente ed Africa: *"Entro il lancio possiamo costruire un milione e mezzo di unità e saremmo veramente felici di poterle vendere tutte entro i primi tre mesi. E visti i risultati fino ad ora conseguiti sul suolo americano, questa previsione potrebbe rivelarsi meno ottimistica di quanto appaia."*



Xbox e Gamecube: dati di vendita

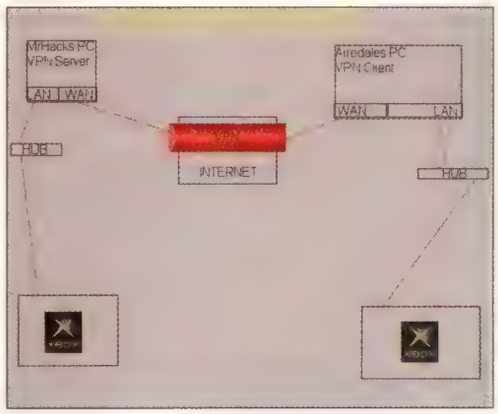
Sebbene tanto Microsoft quanto Nintendo siano piuttosto omertose sugli effettivi volumi di vendita delle loro rispettive console, un'indagine di mercato condotta da NPD Group e diffusa dalla Credit Suisse First Boston ha fornito le prime cifre. Nella settimana tra il 18 e il 24 novembre, sul suolo americano sarebbero state vendute 469.000 unità di GameCube contro 186.000 Xbox (che grazie ai tre giorni di anticipo rispetto al lancio di GC raggiungerebbe un totale di 556.000 unità). Nella medesima settimana, il gioco Xbox più venduto è risultato **Halo** (97.000 copie), mentre sul fronte Nintendo ha primeggiato **Luigi's Mansion** (257.000 copie). E' stato anche rilevato il rapporto medio tra software e numero di console vendute. Gli early adopter di Xbox possiedono mediamente 2.4 giochi, mentre l'utenza Nintendo si attesta sull'1.9. Entrambe le case sono decisamente soddisfatte dell'exploit dei loro gioielli. In particolare, Microsoft ha da poco annunciato di aver già distribuito nei negozi più di 1 milione di Xbox, assicurando un rifornimento continuo ai videogiocatori, mentre sul fronte Nintendo si parla di 740.000 unità, con 27 GameCube venduti ogni minuto.

Microsoft e antitrust: la conclusione?

Si perde ormai nel lontano maggio '98 la denuncia portata da 18 Stati americani contro Microsoft, per pratiche monopolistiche e concorrenza sleale. Centro della diatriba, Internet Explorer che, presentato in "bundle" con il sistema operativo Windows, esclude, di fatto, la necessità per l'utente di utilizzare un browser realizzato da ditte concorrenti. La sentenza preliminare emessa dal giudice Jackson ritiene Microsoft rea di monopolio e iniziano a girare le prime voci su di un possibile smembramento dell'azienda. Nell'aprile 2000 lo stesso giudice proclama il verdetto, dichiarando che l'azienda di Gates ha effettivamente violato le leggi antitrust e nel giugno dello stesso anno viene decisa la divisione del colosso americano in due tronconi. A seguito del ricorso presentato dagli avvocati di Gates, nel settembre 2000 la Corte d'Appello comincia la revisione del processo, terminata nel mese di luglio dell'anno successivo, con la revoca dell'ordine di smembramento. Il 6 settembre 2001, il Dipartimento di Giustizia annuncia ufficialmente che non si procederà più alla suddivisione della tentacolare azienda invitando le parti a trovare un accordo. In seguito ai tragici avvenimenti del 13 settembre, il giudice distrettuale Kotar Kotelly impone il raggiungimento di una stretta di mano entro il 2 novembre, in modo da liquidare nel tempo più breve possibile la faccenda ed eliminare ulteriori strascichi che potrebbero *"danneggiare l'unità del paese"*. In base ai termini dell'accordo, un comitato di esperti analizzerà la condotta di Microsoft per i prossimi cinque anni, mentre quest'ultima si impegnerà a fornire tutte le informazioni tecniche necessarie alle compagnie concorrenti per realizzare programmi applicativi perfettamente compatibili con il suo sistema operativo. Non solo. Microsoft, allo scopo di "risarcire la comunità", si è anche offerta di versare l'equivalente di mezzo miliardo di dollari, tra software, computer, formazione e contanti a 12.500 istituti scolastici americani. La "buona azione" ha subito scatenato enormi polemiche. In particolare Apple, nella persona del presidente Steve Jobs, ha presentato alla commissione antitrust un dossier nel quale si specifica che con la sua donazione, in realtà, Microsoft cercherebbe subdolamente di entrare nel settore scolastico, l'unico nel quale non abbia ancora monopolio e dove Apple si difende molto bene sul lato hardware e Linux su quello software. Al momento attuale, comunque, 9 dei 18 Stati che avevano sporto denuncia hanno approvato l'accordo, definito da Gates: *"Giusto e ragionevole. Se da una parte questo compromesso impone restrizioni significative alle nostre attività, dall'altra permette di risolvere finalmente il contenzioso giudiziario, e questa è la cosa migliore per i nostri clienti, per l'intera industria hi-tech e per l'economia americana."*

Xbox online

Sebbene il network Microsoft per il gioco online non sia ancora stato definitivamente approntato, alcuni utenti stanno già videogiocando ad **Halo** in Internet con il loro Xbox fresco di fabbrica. Quasi a far torto alla casa di Redmond, il primo software che ha permesso a due giocatori di sfidarsi online è stato *Xbox Gateway*, programma che si vale del sistema operativo Linux. Alcuni ingegnosi utenti hanno anche trovato il modo di collegarsi sfruttando una connessione VPN (Virtual Private Network), utilizzando Windows XP, così come mostrato all'indirizzo http://mrhack.realgamers.net/. Non solo, il portale GameSpy ha anche presentato *Gamespy Tunnel*, che, in maniera meno "casalinga", permette di rintracciare altri utenti Xbox collegati ed eventualmente sfidarli. Tallone di Achille che accompagna tutti e tre i metodi qui descritti è la necessità di possedere un PC, un collegamento broadband estremamente veloce ed una rete locale cui collegare la propria console. Dal canto suo, Microsoft non si sente minacciata da questi tentativi non autorizzati di portare Xbox online, anzi, con un comunicato stampa ha manifestato il proprio entusiasmo: *"E' stupefacente ed eccitante assistere agli sforzi dei giocatori per provare i propri giochi Xbox online. L'esperimento di Gamespy è la dimostrazione che la gente desidera fortemente giocare in rete. Quando sarà pronto, Xbox online garantirà a tutti i giocatori* (Gamespy Tunnel e gli altri metodi descritti permettono il collegamento tra due soli utenti ndr) *un'esperienza online illimitata, con la possibilità di sfidare moltissimi avversari, comunicare tramite le periferiche vocali, scaricare contenuti ed ottenere supporto online, il tutto senza bisogno di possedere un PC."*



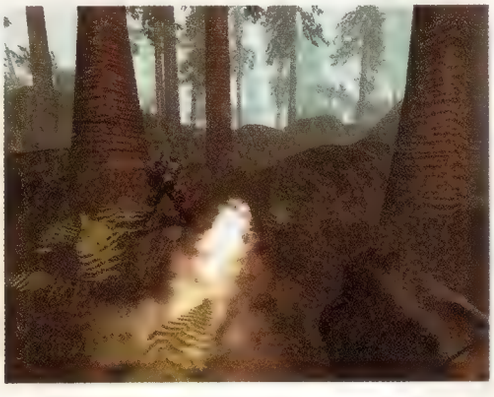
Easter **Egg**

Spesso i giochi contengono feature nascoste, sbloccabili solo con strane combinazioni di tasti o previo inserimento di assurde password. Un po' più raro è vedere una cosa simile applicata anche all'hardware. Eppure la dashboard di Xbox cela una "sorpresa" (easter egg, appunto), sbloccabile tramite una precisa procedura. Per prima cosa bisogna inserire un CD audio nella console, stoppare la riproduzione e selezionare "Copy" per far comparire la track list. A questo punto è necessario selezionare tutti i pezzi e scegliere "New Soundtrack" come destinazione della copia. Quando si viene invitati a scegliere un nome per la nuova colonna sonora, bisogna immettere la parola "<<Eggsbox>>", avendo cura di riportare anche i simboli "minore di" e "maggiore di" prima e dopo la parola, caratterizzata da una "beta" greca al posto della normale "b". Se tutto viene eseguito correttamente, comparirà un messaggio di ringraziamento, dedicato agli sviluppatori che hanno supportato Xbox ed ai giocatori, seguito dai credits del Team Xbox. Come sorpresa non è di certo stupefacente, ma è sicuramente carina e, a suo modo, garbata. E' sempre bello sentirsi oggetto di gratitudine.

Unreal Championship

Publisher: Infogrames **Sviluppatore:** Digital Extremes **Data d'uscita:** Primavera

Su queste pagine già ci eravamo soffermati sulla meraviglia cosmetica del gioco sviluppato da Digital Extremes, chiaramente riscontrabile nelle foto a corredo di questo articolo. A titolo di cronaca, sottolineiamo la maniacale cura di interni ed esterni, l'uso smodato di effetti speciali quali giochi di luce, trasparenze ed un utilizzo di nebbia e fumo particellare estremamente realistico, capace di modificarsi e dissolversi se intercettato da proiettili o vento. Nonostante i rallentamenti notati nella versione dimostrativa apparsa all'E3, gli sviluppatori garantiscono che nella versione finale l'aggiornamento video dell'orgia di poligoni si manterrà inchiodata sui 60 fotogrammi al secondo. Ma non solo. **Unreal Championship** sarà il primo gioco ufficialmente realizzato per sfruttare il venturo network a banda larga che Microsoft sta finendo di approntare. In questa maniera fino a 32 giocatori si potranno affrontarsi in duelli senza esclusione di colpi, sia secondo gli schemi già noti a chi ha avuto a che fare con **Unreal Tournament**, sia con modalità inedite. Tra queste, particolarmente interessante appare "Bombing Run", nella quale disognerà trasportare una bomba nella base nemica, mediante un gioco di squadra più simile a **Speedball** che ad un normale sparatutto, con la possibilità di passarsi la sfera esplosiva ed eseguire veri e propri tiri. Tra le altre novità, la presenza, nelle enormi arene adibite al "frag'em all" più totale, di veicoli per effettuare spostamenti più veloci ed avvantaggiarsi delle eventuali armi montate su di essi. A questo proposito, va sottolineato che l'amato Redentore (capace di sparare una mini bomba atomica teleguidata), verrà rimpiazzato da un'arma altrettanto letale: un sistema di puntamento consentirà di agganciare il bersaglio per investirlo con un devastante raggio proveniente direttamente da un micidiale satellite orbitante! Ma non saranno solo i mezzi di distruzione di massa ad acquistare maggior spessore. In **Unreal Championship** il giocatore potrà scegliere tra più di 20 personaggi, ognuno dotato di sue caratteristiche peculiari come forza, resistenza, agilità, mira, ciascuna migliorabile a seconda della condotta di gioco. Inoltre, i personaggi potranno anche contare su particolari "super mosse". **Unreal Championship** dovrebbe approdare nelle vetrine dei negozi la prossima primavera, garantendo valide sfide multiplayer anche a chi non possieda un collegamento ad Internet, grazie ad un quadruplo split screen ed alla possibilità di collegare fino ad 8 Xbox in rete locale.

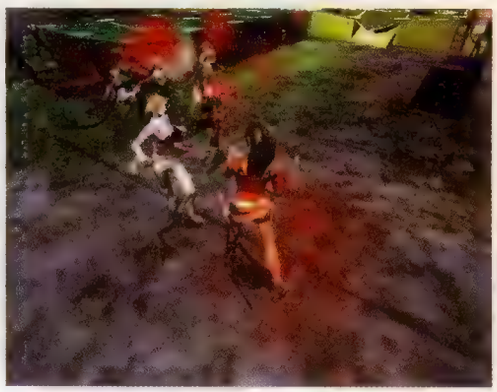


Hunter: The Reckoning

anteprima

Publisher: Interplay **Sviluppatore:** High Voltage **Data d'uscita:** Marzo

World of Darkness è un gioco di ruolo (dadi e carta) piuttosto diffuso in America. Il mondo che è sotto i nostri occhi tutti i giorni non è altro che un'illusione, atta a nasconderci l'orribile realtà, dominata da ripugnanti creature che ci trattano come schiavi. Ad alcune persone, però, viene fatto il dono della "Seconda Vista", grazie al quale riconoscere i mostri che si aggirano tra noi e farne giustizia (chi si ricorda *Essi vivono* di Carpenter?). Acquistata la licenza del suddetto gioco di ruolo, Interplay, invece di realizzare un RPG, ha affidato a High Voltage il compito di creare un gioco più simile ad un incrocio tra un classico picchiaduro a scorrimento e **Gauntlet Legends**, il tutto condito con un'abbondante innaffiata di plasma digitale. I quattro protagonisti selezionabili (un prete armato di balestra e spada, una poliziotta munita di pistola e katana, un motociclista gaurro fornito di fucile ed accetta e, infine, una ragazza che si difende con pugnali e revolver) si faranno strada triturando ogni putrescente mostro sbarri loro il cammino. Come è chiaro dagli armamenti in dotazione, i combattimenti prevedono scontri sia ravvicinati che a distanza, mentre la bagarre dovrebbe essere assicurata dalla continua superiorità numerica delle forze nemiche, in quanto l'engine di gioco dovrebbe riuscire a raffigurarne più di trenta a schermata. Il sistema di controllo assegna allo stick sinistro la deambulazione, mentre al destro il puntamento dell'arma, un po' come in **Robotron** o, riferendosi a titoli ben più attuali, **Luigi's Mansion**. Grande enfasi è posta sul multiplayer che, non affidandosi né alla rete né allo split screen, garantisce una continua e convulsa carneficina consentendo fino a quattro giocatori di condividere la medesima schermata. Allo stadio attuale, la grafica pare già di primo livello, sia per quanto riguarda i modelli poligonali di protagonisti e mostri, sia per quanto concerne le texture e gli effetti speciali legati all'utilizzo delle magie. **Hunter: The Reckoning** è previsto per la primavera ventura, probabilmente in tempo per il lancio giapponese ed europeo della console Microsoft.

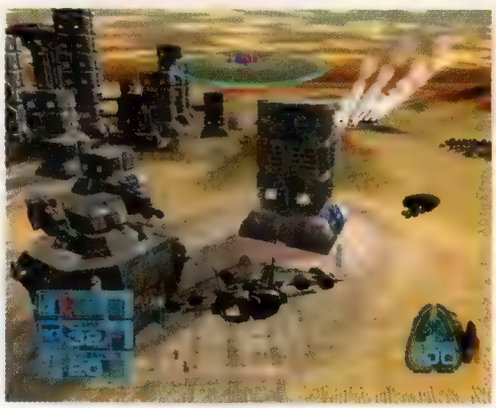


Gun Metal

anteprima

Publisher: Rage **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Primavera

I robot giganti sono belli. Lo dice anche Otacom. I robot giganti capaci di trasformarsi in jet sono ancora più belli. Forte di queste premesse, Rage sta sviluppando **Gun Metal**, interessante shoot'em up condito con un briciolo di ambizioni strategiche. Il giocatore, infatti, sarà libero di utilizzare il versatile mezzo a suo piacimento: sorvolare le basi nemiche procedendo con un martellante bombardamento in conformazione aeroplano, oppure trasformarsi in agguerrito mech e buttarsi nella mischia. Ovviamente, ognuna delle 25 missioni proposte dal gioco presenterà situazioni in cui una configurazione sarà preferibile all'altra, anche perché alcuni eventi improvvisi potrebbero di colpo far cambiare gli obiettivi primari, un po' come già visto in **Star Wars: Starfighter**. Attualmente, **Gun Metal** presenta scenari dall'orizzonte quasi illimitato, ricoperti da un'ottima vegetazione poligonale e da strutture aliene affascinanti ed in pieno stile anime. Ben caratterizzato anche il robot trasformabile, memore del design dei mezzi utilizzati in *Macross* (tristemente noto sui nostri schermi come il "rimaneggiato" *Robotech*), con tanto di musetto dell'aeroplano che va ad incassarsi nel petto del mech, ma dal look al momento forse un po' troppo "plasticoso", quasi si trattasse di un giocattolo piuttosto che di un bestione alto più di dieci metri. Se le fasi aeree riusciranno ad integrarsi con quelle a terra mantenendo lo stesso grado di frenesia distruttiva, stimolando quel pizzico di tatticismo che non guasta neanche in un gioco il cui fine ultimo è annientare tutto ciò che si muove, **Gun Metal** potrebbe rivelarsi un titolo sicuramente divertente e bruciare sul tempo "l'ufficiale" **Macross**, da poco annunciato per Xbox.



Buffy the Vampire Slayer

anteprima

Publisher: Electronic Arts **Sviluppatore:** The Collective **Data d'uscita:** Primavera

In principio era il Giappone, con le studentesse vestite alla marinaretta ed un'intera nazione dedita al lolicom. Poi è arrivata Britney Spears. Da allora, qualsiasi ragazzina che accompagni mossette e ammiccamenti da liceale ad uno sguardo e movenze degne di un lupanare, viene assunta come massima aspirazione erotica dell'immaginario maschile. Detto ciò, è chiaro a tutti perché la serie TV di **Buffy the Vampire Slayer** abbia riscosso un grandissimo successo negli USA e si sia difesa bene anche da noi. Dopo l'album delle figu, le action figures, due serie a fumetti e tanto altro merchandise, in casa EA devono aver pensato che i tempi erano maturi per un videogioco. Allo stato attuale dello sviluppo, **BtVS** visivamente non stupisce più di tanto, ad esclusione di qualche effetto di luce ben realizzato. La versione finale, comunque, offrirà a Buffy animazioni estremamente realistiche (grazie al motion capture delle mosse eseguite dalla controfigura dell'attrice Sarah Michelle Geller) e promette di rappresentare fedelmente la non troppo ridente cittadina di Sunnydale. Ad una prima visione, il gioco pare un misto fra **Tomb Raider** e **Nightmare Creatures**, condividendo con quest'ultimo le tetre atmosfere e la predilezione per gli scontri ravvicinati. Buffy, infatti, affronterà le creature succhiasangue prevalentemente a mani nude, per poi infliggere il colpo di grazia con il classico paletto nel cuore (chi non usa questo metodo con le zanzare?). Ogni colpo mandato a segno riempirà un apposito indicatore, che una volta colmo darà la possibilità di realizzare combo e mosse speciali. Tutti i fan della serie saranno felici di sapere che gli attori originali presteranno le voci alle loro raffigurazioni digitali, così come saranno lieti di poter decidere con quale vestitino guidare Buffy alla pugna.

Halo (NTSC-U)

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Bungie

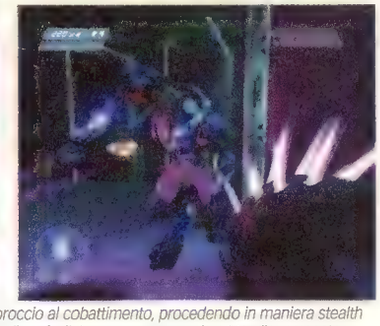
Ventiseiesimo secolo: la razza umana è minacciata da un collettivo alieno conosciuto con il nome di Covenant, intenzionato a distruggere i terrestri dietro il richiamo di un delirante fanatismo religioso. Le sorti della guerra, dopo anni di devastazione, sembrano volgere ormai definitivamente a favore dell'aggressore. L'ultima speranza è affidata ai cyborg del progetto Spartan-II, unici soldati in grado di resistere ad un nemico apparentemente invincibile. Ma mentre la controffensiva sta per essere organizzata, gli alieni irrompono sulla colonia dove sono riuniti i cyborg e scatenano l'inferno. Lo scontro è una disfatta totale. Solo una nave terrestre resiste all'offensiva, la Pillar of Autumn, e solo un cyborg rimane operativo. La ritirata è l'unica soluzione, ma secondo le direttive di guerra le navi non possono permettersi di convergere sul pianeta Terra, rischiando così di trascinare gli alieni direttamente sul loro obiettivo. Non rimane quindi che attirare l'avversario altrove, lanciandosi nello spazio profondo e, eventualmente, approdando su un altro pianeta...

Halo è il passo lungo dei first person shooter da PC verso l'utenza console. Bungie ripercorre la struttura classica degli FPS, suddivide il suo gioco in missioni e opta per un approccio fondamentalmente blastatorio, ma dimostra di non dimenticare mai la nuova piattaforma su cui si trova. Il risultato è un titolo di ottimo livello, sorretto da una discreta trama e da una vibrante atmosfera di fondo, ma che soprattutto si piega efficacemente al gioco su console. I comandi di gioco si adagiano naturalmente sul pad Xbox. Nella configurazione base lo stick sinistro controlla il movimento, mentre il destro l'inquadratura. Ai dorsali sono assegnate le granate ed il fuoco con l'arma equipaggiata, mentre sui frontali trovano posto le altre funzioni, dal cambio arma al reload, dall'accensione della torcia al salto. Familiarizzare con **Halo** è una questione di pochi minuti, dopo i quali il gioco mette subito di fronte all'azione. Dallo scontro sincopato sulla Pillar of Autumn, fino all'ultimo livello, **Halo** diventa così una lunga e violenta avventura in grado di trascinare il giocatore in oltre una dozzina di ore di massacro. Una serie di missioni lungo le quali l'interesse del giocatore è stimolato soprattutto dall'approccio narrativo scelto da Bungie. Le comunicazioni ingame e le cut scene significano un buon coinvolgimento e, soprattutto, un'evoluzione continua delle operazioni, con nuovi obiettivi che si aggiungono a quelli da completare ed eventi che concorrono a mantenere viva la curiosità. L'attrattiva nei confronti del gioco è garantita, oltre che da questo approccio, anche dal calibrato equilibrio delle fasi di combattimento (vero fulcro dell'avventura), grazie ad avversari dotati di buona I.A. ed in grado di offrire una sfida concreta ma solo sporadicamente frustrante. Su tutto questo il buon sistema d'armamento implementato da Bungie, in grado di contare su un totale di una dozzina di armi, ma che permette di trasportarne solo due contemporaneamente. Una scelta che aggiunge un piccolo elemento strategico all'azione, laddove la decisione di sottrarre un'arma ad un cadavere può spesso significare ritrovarsi o meno con il giusto "pezzo" per la fase appena successiva. Ma **Halo** non è solo tradizione da buon FPS. È anche la presenza di veicoli, ottimo spunto per spezzare il ritmo dell'azione e trascinare il giocatore in una prospettiva in terza persona. La prima esperienza di guida con una jeep (uno dei 4 veicoli presenti nel gioco) è in effetti disarmante. Lo stick sinistro viene utilizzato per accelerare e frenare, lo stick destro per muovere la camera, mentre la jeep procede in direzione dell'inquadratura. Una scelta non del tutto chiara, che permette di gestire al meglio il mezzo solo dopo la necessaria pratica...

I principali limiti ludici del titolo Bungie (da riferirsi con ogni probabilità ad una chiusura troppo anticipata del progetto) sono la qualità incostante dei livelli e qualche falla nel comparto narrativo. Riguardo al primo si può dire che **Halo** soffra di una certa ridondanza di fondo in alcune situazioni di gioco, soprattutto nelle fasi avanzate. Riguardo ai limiti narrativi, invece, il problema è quello comune a molti giochi mission-based: una leggera carenza d'informazione. E così può capitare di non avere ben chiaro il proprio obiettivo (viste anche le limitate info offerte nei menu) e di ritrovarsi a vagare per il livello alla ricerca del modo di sbrogliare la situazione. Mentre il primo problema, vista la qualità media dei livelli, non inficia troppo l'esperienza di gioco, il secondo si dimostra discretamente più penalizzante, spezzando talvolta il ritmo di gioco o soffocando l'entusiasmo scaturito dalla costruzione cinematografica dell'avventura.

Dal punto di vista grafico **Halo** non può invece che tracciare un bilancio positivo, peccando solo per limitati elementi. L'impatto con il primo ambiente esterno (nel 2° livello) è molto suggestivo. Il giocatore si scopre intento a scrutare l'apocalittico scenario, alzando gli occhi al cielo per seguire le traiettorie delle navi nemiche, o scrutando l'esteso orizzonte di fronte a sé. La quantità di elementi su schermo è rilevante, e anche quando ci si ritrova in sezioni meno complesse l'occhio trova comunque giovamento nel dettaglio generale, nella nitidezza dell'immagine, nelle texture arricchite a colpi di bump mapping and so on. Gli interni non sempre raggiungono lo stesso standard di qualità. La ripetitività delle architetture e dei rivestimenti poligonali di alcune sezioni è infatti un elemento che penalizza **Halo** dal punto di vista della qualità grafica generale. Di certo la Pillar of Autumn del primo livello è una nave da guerra futuristica, quindi concettualmente priva di barocchismi e di architetture dispersive, ma la noia di percorrere corridoi sempre simili tra loro poteva comunque essere evitata. Per il resto il mondo di **Halo** significa ottimi effetti speciali, buona qualità dei modelli umani e alieni, e animazioni non sconvolgenti ma comunque efficaci. Valutare il frame rate significa scoprire che il gioco si muove a 30fps (con sporadici slowdown), ma ciò non penalizza un titolo che per il resto scorre fluido e godibile. Il versante sonoro, anche in questo caso, non delude. L'accompagnamento musicale sorregge ed esalta i passaggi di gioco (seppure i momenti di silenzio possano essere talvolta troppo prolungati), mentre il doppiaggio in inglese si dimostra certamente all'altezza del kolossal Bungie.

Bottom line: Halo è un approccio cinematografico agli FPS. Una sintesi di azione ed esplorazione, di giocabilità e di atmosfera. Un'esperienza adatta agli amanti del genere ma anche ai console-gamers che vogliano uscire dagli stereotipi, affrontando un'avventura che ben si presta ad essere vissuta pad alla mano. Ma **Halo** non è solo un ottimo gioco: è anche l'involontaria metafora dei punti di forza e di debolezza di Xbox. Da una parte titoli tecnicamente evoluti e ludicamente validi; dall'altra videogiochi con approccio al gameplay prevalentemente yankee. Microsoft avrà un ruolo di primo piano nelle meccaniche sanguinarie di questa console war. Ma la priorità che deve porsi è ora quella di intervenire sulla principale questione ludica: una presenza massiva di giapponesi al lavoro sullo scatolone neroverde. **Halo** è la dimostrazione che Xbox può coprire il versante giochi occidentali. Ora si apre la sfida nell'altra metà del cielo.



In diverse occasioni il gioco permette di scegliere l'approccio al cobattimento, procedendo in maniera stealth (e magari colpendo gli avversari alle spalle con il calcio di un fucile) oppure avanzando a Needler spianato

*All'assenza del gioco online **Halo** risponde con una sezione multiplayer molto ricca. Il campaign mode permette il gioco in coppia (in modalità cooperativa con split screen), mentre le sfide multiplayer possono accogliere fino a 4 giocatori su un Xbox (con doppio split screen) e fino a 16 con 4 Xbox + 4 TV. Le modalità di gioco e le arene sono molto varie, ma spesso, viste le dimensioni degli ambienti, godibili appieno solo con un sufficiente numero di partecipanti.*

Si ringrazia Katana Videogames (Roma) per i giochi Xbox

Project Gotham Racing (NTSC-U)

recensione

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Bizarre Creations

Project Gotham Racing è la rivincita dell'approccio arcade sulla simulazione. Dopo il buon exploit di **Metropolis Street Racer** su Dreamcast, titolo di apprezzato valore nonostante la quantità industriale di bug e l'eccessiva ridondanza di gioco, Bizarre Creations torna su strada con due nuove certezze: l'esperienza sviluppativa maturata in questi anni ed il nuovo hardware a disposizione. Ed il risultato, nonostante qualche calo di tono, si dimostra di buon impatto, sia a livello ludico che a livello tecnico...

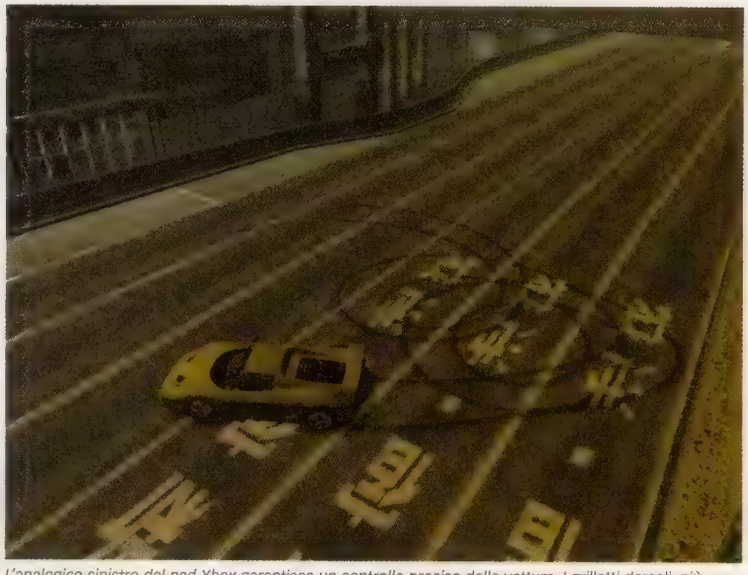
Project Gotham porta a compimento la missione ideale scaturita da **MSR**: offrire al giocatore un'esperienza di gioco in equilibrio tra guida pura e azione cool. In estrema sintesi: **PGR** sta alla guida come **Devil May Cry** ai picchiaduro a scorrimento. Praticamente uno stilish-arcade racing. La struttura adottata da Bizarre Creations (ed ereditata da **MSR**) può spiegare meglio di ogni altra argomentazione il motivo di un tale inquadramento. Tre le modalità di gioco principali: Kudos, Quick e Arcade Race, tutte fondate sul sistema di punteggio a base di kudos. Al giocatore non è richiesta semplicemente la vittoria delle gare, ma una vera e propria ostentazione di potenza automobilistica. Il comportamento del pilota viene continuamente monitorato dal gioco e premiato tramite dispensazione di punti kudos. Una curva a gomito affrontata in powerslide, un sorpasso sul rettilineo finale, qualche metro di asfalto percorso su 2 ruote o la stessa posizione di arrivo, significano l'aggiornamento dello score totale. Il sistema si rivela subito ben calibrato, riuscendo a valutare con buona approssimazione il valore di ogni manovra e permettendo anche di creare combo stilistiche. Scendere in pista, in questo modo, non significa solo puntare i fari verso il traguardo ed il tubo di scappamento verso gli avversari, ma concentrarsi su una guida spettacolare ed efficace, sfruttando ogni metro del tracciato per scatenare ovazioni tra gli astanti. Un approccio che riserva pro e contro. Se da una parte garantisce una tensione di gioco continua, laddove anche una gara condotta costantemente in prima posizione può rivelarsi coinvolgente, dall'altro appesantisce l'esperienza di gioco, richiedendo un approccio costantemente incazzato, fattore potenzialmente opprimente sul lungo termine. O ulteriormente esaltante, dipende da voi. Su questa struttura, come detto, si fonda la triade delle principali modalità di gioco. Così, mentre in modalità Kudos sarà necessario cimentarsi in svariate sfide tecniche (tra velocità di punta e percorsi da affrontare con guida pulita, con schemi vagamente simili alle patenti granturismiche); in modalità Quick Race ci si troverà impegnati in semplici gare tra 6 vetture, mentre nell'Arcade mode sarà necessario scandagliare le proprie abilità di guida e sfoderare tutto il proprio stile in pista. Il tutto, come ovvio, fondato su una struttura in sezioni a sblocco progressivo e collegate tra loro. Come dire: accumula punti in una modalità, sblocca un bolide e sfruttalo per completare una gara in un'altra modalità. Anche in questo caso un elemento di rilievo si fa strada sul medio e lungo termine: la difficoltà complessiva. Nonostante l'approccio iniziale sia alquanto friendly, **PGR** impone al giocatore una dedizione talvolta fuori parametro, collegabile all'approccio incazzato citato poco sopra. Una gioia per appassionati tenaci, ma un motivo di frustrazione per i poveri mortali che aspirerebbero a terminare un gioco lungo e complesso come questo.

In tempi di diluvi ludomotoristici (leggi: nei giochi di guida odierni la tendenza è quella di inserire il maggior numero possibile di auto), **PGR** non eccelle per quantità lorda di veicoli, attestandosi su un totale poco superiore alle 25 vetture. Ma ad una tale limitatezza si contrappongono due elementi a favore: prima di tutto l'ottima selezione di brand (tra bolidi Porsche e Ferrari o più contenute Audi e Ford), quindi la buona differenziazione nel controllo delle diverse vetture. **PGR** si guida come un arcade: il piacere di guida è ben reso, la curva di apprendimento ben calibrata, la spettacolarità è assicurata. È necessaria grande tecnica, questo è certo, ma il modello rimane arcade. Ancora una volta un pregio o un limite, a voi la scelta. Quello che non manca, in ogni caso, è l'asfalto su cui testare le auto guadagnate. I tracciati (con ambientazione cittadina, come intuibile dagli screenshot) superano la sostanziosa cifra delle 200 unità, sfruttando ripetutamente il complesso viario di 4 città: San Francisco, Londra, New York e Tokyo. La varietà dei percorsi è garantita (sempre tenendo a mente la natura cittadina dei tracciati e la ridondanza di molti di essi), così com'è garantita la loro atipicità, tra corsie che improvvisamente si dividono per procedere parallelamente, curve a gomito assassine o strette porte tra cui sfrecciare in velocità.

Se c'è un termine adeguato all'impatto visivo di **Project Gotham** quello è "sbilanciato". Laddove i modelli delle auto spiccano per qualità, riservando oltretutto gradevoli deformazioni in caso di impatto, gli scenari in parte deludono, dimostrandosi troppo spesso piatti e poligonalmente poco ispirati. Il godimento visivo, per buona parte, si concentra quindi a centro schermo, su auto ben lucidate (magari non ai livelli da concessionario maniacale di **GT3**), ed in grado di ostentare l'ottimo effetto di environment mapping implementato da Bizarre Creations, raffinato nel riflettere ogni elemento a bordo pista diversificando l'effetto a seconda delle condizioni di luce e della superficie riflettente (carrozzeria o vetro). Tra i contro, invece, i passaggi nei quali il motore grafico non regge i 60fps, oppure le scalettature visibili su schermo, in particolar modo sulle auto. Ma l'azione di **PGR** si rivela abbastanza ben scandita, e potreste voler sorvolare su aspetti come questi, impegnati come sarete a valutare gli effetti dei motori (che potrebbero instillarvi qualche dubbio di verosimiglianza, a dire il vero), ad apprezzare la cooleggiante colonna sonora (a base di gruppi come Gorillaz e Chemical Brothers) o a sintonizzarvi sulla stazione radio locale, così da godervi i brani della soundtrack conditi dallo sproloquio del DJ di turno. Oppure mentre sarete impegnati a creare la vostra personale colonna sonora, riversando i vostri CD audio sull'HDD Xbox. In definitiva: le possibilità sono infinite. Ma questo, a dire la verità, ci sembra d'averlo sentito riguardo ad un'altra console...

Bottom line: Project Gotham Racing è un gioco che ha molto da offrire ma che non tende a piegarsi al giocatore. Un evento singolare per un titolo arcade. La varietà di situazioni e la complessità del sistema di punti kudos garantiscono piacere ludico denso e prolungato, ma solo a chi sia fortemente determinato a goderne. Le atmosfere stressate e la difficoltà a tratti frustrante sono invece gli elementi in grado di far abbandonare il gioco prima del completamento totale. Tutto il resto sono solo speculazioni: un buon titolo d'esordio, da comprare se avete venerato **MSR**, da testare se il vostro punto di riferimento è **GT3**. Nulla di più lineare.

*Le auto di **PGR** non si distruggono molto facilmente, ma con un minimo di dedizione e con qualche sano muretto di cemento è possibile ottenere buoni risultati devastatori. I danni non incidono in ogni caso sulle performance globali del mezzo, limitando la loro funzione alla pura soddisfazione estetica.*



L'analogico sinistro del pad Xbox garantisce un controllo preciso delle vetture. I grilletti dorsali, più resistenti alla pressione di quelli Dreamcast, permettono inoltre di dosare al meglio accelerazione e frenata. I problemi per la guida, invece, sorgono qualora si scelga di utilizzare il cambio manuale. Così come nel caso dei racing game su DC, l'assegnazione del cambio a 2 pulsanti frontali può risultare disorientante e innaturale. In questo caso avrebbero fatto comodo altri 2 tasti dorsali.

Si ringrazia Katana Videogames (Roma) per i giochi Xbox

Dead or Alive 3 (NTSC-U)

Publisher: Tecmo **Sviluppatore:** Team Ninja

Aspirante vessillo della nuova console Microsoft, **DOA3** rappresenta la prova della volontà di Bill Gates di entrare da protagonista in un mercato che, negli ultimi anni, ha subito profondi mutamenti. Accompagnato all'uscita da una serie di prodotti sicuramente interessanti, il titolo Tecmo ha subito impressionato l'occhio dell'utenza, staccandosi nettamente dalla massa di prodotti commercializzati fino a oggi per le macchine concorrenti.

Purtroppo, nonostante la magnificenza cosmetica, non si può che rimanere interdetti registando la scarsa innovazione in **DOA3** a livello di gameplay. Infatti nulla di quanto presentato da Team Ninja sulla piattaforma di casa Microsoft può definirsi originale. Il Tag Team, la modalità Survivor, il Battle Mode sono tutti elementi comuni al precedente episodio e opzioni oramai consolidate e standard per qualsiasi esponente del genere. I cambiamenti sono palesemente e principalmente coreografici tuttavia non è corretto affermare che l'esperienza ludica sia identica a quella offerta dal suo illustre predecessore. Le mosse dei vari personaggi sono state rifinite, il "tempo" dei vari attacchi ottimizzato. Molte delle novità vengono poi dalla struttura delle nuove e più complesse arene che fanno della loro complessità poligonale un elemento in grado di influenzare lo stile di combattimento.

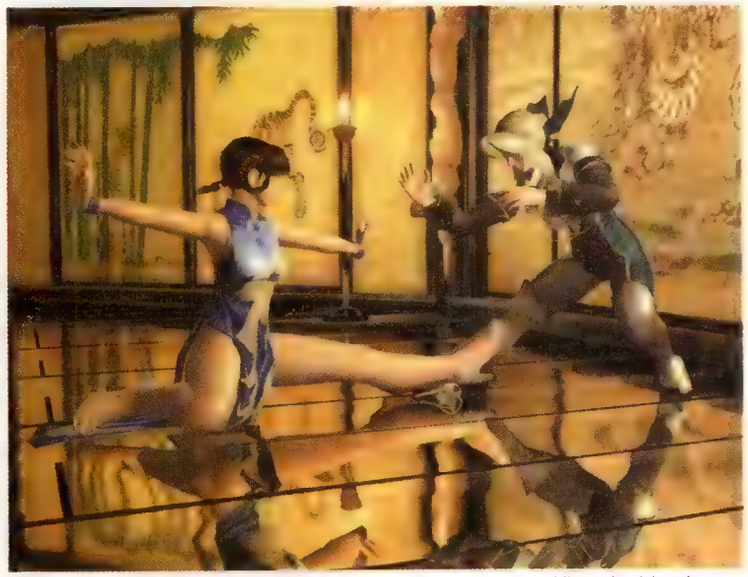
I tasti impiegati per il controllo del personaggio sono tre: uno per i pugni, uno per i calci e uno per la parata/reverse. Le mosse speciali sono generalmente di facile esecuzione e di questo bisogna ringraziare un sistema che consente di portare a conclusione combo piuttosto complesse anche con una certa approssimazione di movimenti. Da ciò deriva una curva di apprendimento tremendamente bassa che permette a qualsiasi giocatore di essere in partita nell'arco di pochissimo tempo. Purtroppo, nonostate i personaggi siano caratterizzati da un discreto set di mosse, il loro bilanciamento appare tutto sommato discutibile. Alcuni lottatori veloci, come Ryu ad esempio, affiancano alla loro rapidità una forza insospettata, capace di mettere in crisi anche i personaggi teoricamente più prestanti, ma più lenti. Infatti, gli attacchi di questi ultimi risultano molto semplici da fermare consentedo così di innescare devastanti sequenze di combo. A tutto ciò si va poi sommato un livello di IA caratterizzato da strani alti e bassi. Infatti anche ai livelli di difficoltà più elevati, l'avversario tende a commettere diverse ingenuità che consentono al giocatore di godere di un indiscutibile vantaggio. Ciò viene in parte bilanciato dall'abilità dei lottattori gestiti dalla CPU nel parare e rispondere ai nostri attacchi costringendo così a variare, anche in maniara sostanziale, il set di mosse impiegate. Ne risulta quindi uno strano mix che rende i combattimenti quanto meno vari, ma comunque mai eccessivamente impegnativi.

Ovviamente, come tutti i picchiaduro che si rispettino, il modo migliore per fruire di **DOA3** è giocarlo in coppia. È infatti possibile condividere Xbox sfruttando tutte e 4 le porte controller in modalità Tag anche se, sinceramente, abbiamo trovato più gratificante il classico versus uno contro uno. La meccanica alla base del gioco rende tutt'altro che semplice riuscire a battare un giocatore esperto. Sono infatti richiesti riflessi rapidi e un discreto tempismo, due qualità indispensabili per avere la meglio su avversari che possono impostare il loro stile di combattimento in maniera assai varia ed eterogenea passando da una cadenza di gioco fin troppo aggressiva a tattiche improntate alla difesa a oltranza.

Tecnicamente **DOA3** teme ben pochi rivali. I personaggi sono ottimamente animati e la qualità delle texture è talmente elevata da consentire quasi di indovinare il tipo di tessuto che compone il vestiario indossato dai lottatori. I modelli poligonali utilizzati per questi ultimi non mostrano una significativa impennata in termini di complessità, ma elementi quali i capelli, gli indumenti e le mani risultano perfettamente definiti. Per quanto riguarda gli scenari, **DOA3** unisce a stage di grande respiro arene molto sottotono, la maggior parte delle quali è relegata alla modalità Tag (qui le arene sono state evidentemente semplificate per supportare il peso del maggior numero di contendenti). Affrontando lo Story Mode invece, gli stage appaiono semplicemente mastodontici. Le loro dimensioni sono notevoli così come il numero di piani lungo i quali è possibile condurre gli scontri. Gli effetti ambinentali quali luce, riflessi e traspearenze sono resi in maniera impeccabile ribadendo, come se ce ne fosse ancora bisogna, la generosità del processore grafico che pulsa dentro Xbox. Buoni anche gli effetti particellari della sabbia e lo scostamento della neve mentre un po' meno riusciti risultano gli schizzi prodotti dai contendenti al contatto con l'acqua.

L'accompagnamento sonoro nella fasi in game sottolinea in maniera precisa e sufficientemente ritmata le fasi salienti dei combattimenti. Nulla di particolare sul versante degli effetti mentre lo sforzo prodotto dagli Aerosmith per l'intro e l'ending appare pregevole anche se un po' fuori contesto.

Bottom line: Nonostante le sue grandi qualità estesiche, **DOA3** si risolve in un prodotto che colpisce solo in parte nel segno. Il franchise è stato indubbiamente migliorato e rifinito in questa incarnazione, tuttavia la sensazione di trovarsi di fronte ad un update riccamente decorato è più che presente. Sicuramente si tratta del miglior episodio della saga, nonché di uno dei titoli graficamente più impressionanti mai realizzati su di una console casalinga. Volendo esagare potremmo affermare di trovarci di fronte al nuovo paradigma, al novello metro di paragone grafico per i picchiaduro di prossima generazione. Peccato che, come tutti i suoi illustri predecessori, anche questo **DOA3** mostri cronicamente il fianco una volta sviscerato, un problema che diventa ancora più opprimente se si considera che ciò può avvenire nell'arco di un paio di pomeriggi di gioco non particolarmente intenso. Siamo ben lontani dalla sfida offerta da prodotti quali **Soul Calibur** e **Tekken Tag Tournament**.



*La semplicità del sistema di controllo fa di **DOA3** un picchiaduro apprezzabile anche dai novizi. Ciononostante, prima di sfidare un veterano, è meglio affinare i propri riflessi più di quanto i combattenti della CPU obblighino a fare.*

Si ringrazia Katana Videogames (Roma) per i giochi Xbox

NINTENDO GAMECUBE

Super Monkey Ball (NTSC-J)

recensione

Publisher: Sega **Sviluppatore:** Amusement Vision

C'è stato un tempo nel quale le potevi trovare fuori da qualsiasi bar, alimentari, sala giochi, estetista o onoranze funebri. Parlo di quelle maledette macchinette dispensatrici di biglie e gomme da masticare. Si inserivano 50 lire (ai miei tempi, nel pleistocene), ci si sparava in bocca la gomma da masticare (salivando pavlovianamente) e intanto sul piano di gioco atterrava una biglia. A quel punto si impugnava la maniglia frontale e, con estrema destrezza, si inclinava il piano di gioco per far rotolare la biglia sul percorso, superando buche e trabocchetti, in modo da farla arrivare incolume al traguardo. Se avete memoria di questo passato allora siamo già a destinazione. Proprio perché **Super Monkey Ball** è esattamente come quelle macchinette, tranne due piccole differenze: dentro la biglia stavolta c'è una scimmia che urla come un'ossessa, e dal GameCube non esce una gomma da masticare. Quindi smettetela di salivare…

L'offerta ludica di **Super Monkey Ball** si rivela discretamente varia e frammentata. Tre le modalità di gioco a disposizione: main game, party game e mini game. Al main game è affidata la struttura base di **SMB**: si muove il piano di gioco con lo stick sinistro, si fa rotolare la palla con la scimmia inside verso il traguardo, si cerca di completare il livello entro il tempo limite. That's all. Ad arricchire l'esperienza concorrono però numerosi elementi, sotto forma di una notevole quantità di rampe, buchi, trappole e decine di altre amenità, oltre che di banane da raccogliere per accumulare vite extra. Affascinante al primo impatto, la semplicità di **SMB** si tradisce però dopo circa 50 stage, appesantita dall'inevitabile ripetitività e da un livello di difficoltà ai limiti del maniacale. Difetti a cui non pongono rimedio gli impeccabili controlli (merito soprattutto dell'ottimo stick analogico del Cubo) e su cui infierisce una telecamera leggermente lenta nell'aggiornamento. Ma **SMB** non nasce come prodotto per il gioco in singolo, ed esprime il suo potenziale nel gioco in multiplayer. Fino a 4 giocatori possono sfidarsi in contemporanea nei livelli del main mode (che guadagna così una vena caoticomica di tutto rispetto); altrettanti possono cimentarsi negli altri giochi presenti su miniDVD. Ma procediamo per gradi…

La sezione party game di **SMB** offre 3 giochi: Monkey Race, Monkey Fight e Monkey Target. Il primo, Monkey Race, è una semplice corsa tra palle in stile **Mario Kart**, con tanto di item da raccogliere e scaricare sugli avversari. Monkey Fight riprende il classico scontro su pedane sospese, nel quale spingere gli altri concorrenti oltre il bordo a colpi di guantone a molla (ingrandibile ed estensibile per mezzo di appositi power-up). Monkey Target è invece una gara di precisione nella quale saltare da un trampolino, planare nell'aere e poi atterrare su appositi bersagli, con l'ostacolo di nebbia, bombe o mine. Il giudizio sui 3 giochi, in questo caso, può essere unico: tutti si dimostrano ben realizzati e divertenti sul breve termine, guadagnando in convulsività in caso di multiplayer, ma il godimento ludico non regge assolutamente ai colpi del tempo. Monkey Race soffre per il sistema di controllo semplificato e le piste poco seducenti, Monkey Fight per la sua struttura assolutamente limitata, Monkey Target per la lentezza e casualità di fondo…

L'ultima sezione di **SMB**, rappresentata dai mini game, riserva altri tre minigiochi, da sbloccare accumulando punti nel main mode: Monkey Billiards, Monkey Bowling e Monkey Golf. La fantasia al potere. Il primo, Monkey Billiards, permette di giocare solo nella specialità 9-ball, ma offre tutto ciò che un patito del panno verde potrebbe pretendere: differenti visuali, effetto sulla cue ball e fisica realistica. Il secondo, Monkey Bowling, si rivela subito ben realizzato, grazie all'estrema semplicità nella scelta di direzione ed effetto. Il Monkey Golf ostenta invece un percorso completo in 18 buche, ma fallisce nell'elemento più importante: il design. La volontà punitiva degli ideatori si dimostra subito il tratto caratteristico del minigioco, laddove nella maggior parte delle buche sbagliare un colpo significa spesso precipitare fuori campo. Nessuna gradevole tecnica di aggiramento, approccio, rimbalzo. Troppa casualità. Un'esperienza a tratti frustrante…

Bottom line: Super Monkey Ball, al di là della mancanza della gomma da masticare, ha delle carte da giocare. La semplicità del gameplay, la buona qualità media dei mini games, l'approccio profondamente bimbumoristico. Ma ogni elemento ha il suo rovescio, e la gioia ludica viene minata dalla ripetitività di fondo, dalla generale limitatezza dei minigames e dalla difficoltà frustrante del main mode, mitigata ma mai risolta dall'applicazione maniacale. Un gioco di discreto livello, gradevole in multiplayer, ma privo di quell'aura mistica che la stampa specializzata vorrebbe assegnargli di diritto. Perché innovazione e genio vanno premiati, ma il valore ludico reale non va mai perso di vista.

*Il 5 dicembre scorso Avex ha pubblicato in Giappone "Ei Ei Puh!", CD single contenente un'esecuzione dal vivo del tema di **Super Monkey Ball**. Il 19 gennaio prossimo il brano verrà eseguito dal vivo ad Akihabara, con inizio dello show alle 14,30. **Super Console** è alla febbrile caccia dei biglietti…*

*L'aspetto grafico di **SMB** è gradevole e colorato. L'impatto visivo gode della fluidità garantita dai 60fps e risente solo in parte dei discreti problemi di aliasing.*

I primi 3 livelli di difficoltà offrono 90 stage (rispettivamente 10, 30 e 50). Altri 30 livelli circa attendono i giocatori che avranno la pazienza (e l'abilità) di sbloccarli.

Star Wars Rogue Leader (NTSC-U)

Publisher: Lucasarts **Sviluppatore:** Factor 5

Esprimere un giudizio su **Star Wars Rogue Leader** presuppone un accurato esame di coscienza. Lo giudico come uno mero sparatutto ignorando la trilogia cinematografica a cui si ispira, o lo giudico come sforzo rappresentativo della trilogia medesima? E' indubbio che il primo progetto di Factor 5 per la nuova piattaforma Nintendo si rivolga ai fan della saga di George Lucas, e come tale ne è, senza ombra di dubbio alcuna, la migliore interpretazione in chiave ludica mai apparsa su console. Allo stesso modo **Rogue Leader** è uno sparatutto furioso e vario quanto basta per soddisfare gli appetiti dei fan del genere, ma è anche il miglior sparatutto mai apparso su console? No di certo.

E la recensione potrebbe terminare qui, con l'invito alle due categorie di utenti di considerare le rispettive pretese e di agire di conseguenza. Ma il dovere di critica impone di sviscerare gli aspetti del pacchetto lasciando che ognuno ne maturi una personale percezione del potenziale di appagamento ludico. Pertanto... **RL** si compone di 10 missioni (più altre 5 segrete) ripercorrenti gli eventi della trilogia, con frequenti divagazioni inedite. Partendo dal primo ed infruttuoso attacco alla Morte Nera a bordo di un X-Wing, il giocatore affronterà le forze imperiali in missioni dall'ambientazione decisamente variegata che lo vedranno prodursi in difese estreme di incrociatori e basi ribelli, azioni di copertura e contrattacco, di infiltrazione e soccorso. Il repertorio di caccia disponibili abbraccia tutti i mezzi storici: X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Snowspeeder fino ad arrivare al mitico Millenium Falcon, ciascuno caratterizzata da specifici attributi di velocità, difesa, potenza e manovrabilità. Ogni missione permette di impiegarne inizialmente un numero limitato (lo Snowspeeder nella battaglia di Hoth, l'A-Wing in quella di Bespin e così via) per poi offrire più alternative una volta portate a termine con successo o soddisfatti alcuni requisiti. Il sistema di controllo assegna al tasto principale "A" l'uso dell'arma primaria e al tasto "B" quello della secondaria (Torpedo per l'X-Wing, Proton Bomb per l'Y-Wing, cavo d'aggancio per lo Snowspeeder etc...). Il tasto "X" permette di passare dalla visuale in terza persona a quella in prima persona dall'interno dell'abitacolo (meravigliosa la resa poligonale di quest'ultimo) mentre il tasto "Y" alza lo schermo del computer di puntamento, una sorta di filtro attraverso cui distinguere più agevolmente le sagome dei caccia nemici nonché le zone critiche di bersagli più grandi come il mastodontico Star Destroyer. Il tasti dorsali governano accelerazione e frenata, mentre il C Stick permette di modificare la distanza dell'inquadratura e di guardarsi introno a poco meno di 180°.

C'è quindi tutto il necessario per dare inizio alle infuocate danze siderali in **RL**. Ci sono i caccia, le armi, le missioni variegate e la potenza dell'hardware, ma qualcosa non va. La risposta ai comandi è precisa e tempestiva, ma eccessivamente "rigida". Piuttosto che volare a bordo di un caccia interstellare si ha l'impressione di comandare un puntatore a *forma* di caccia interstellare. Ne consegue un esercizio di puntamento schizofrenico con il giocatore impegnato a dare piccoli tocchetti allo stick analogico per far combaciare mirino e bersaglio. Il che non è un problema se il bersaglio è vicino, garantito, ma quando sei immerso in una nuvola di TIE Fighter non puoi permetterti il lusso di ignorare quei quadratini grigi che scorrono attorno a te. Col pretesto di preservare l'incolumità di alcune navi dell'Alleanza Ribelle, alcune missioni impongono azioni rapide ed incisive. In questi casi, al problema di cui sopra se ne aggiunge un altro: è difficile avvistare il nemico. I motivi sono molteplici. La mimesi dei TIE fighter, le loro ridotte dimensioni, il cavo video in dotazione con la console. Certo, i *veri* TIE Fighter sono così, neri per affogarsi nel buio siderale, piccoli per confondersi con le stelle e non è colpa degli sviluppatori se manca il cavo RGB. Ma i problemi restano. Il computer di puntamento aiuta a mitigare i danni stendendo una patina giallognola sulla scena e contornando i bersagli di viola, ma, semplicemente, non è "bello" giocare in questo modo. Inoltre, la prospettiva dall'abitacolo (l'unica che permette di utilizzare il computer di puntamento) offre un cono visivo limitato fortemente penalizzante. Indubbiamente non è un difetto grave. Alla fine della fiera bastano un paio di tentativi per portare a termine ogni missione, ma l'impressione di combattere alla cieca resta e non è gradevole. E ancora. **RL** sa punire il giocatore anche quando non ne ha colpa. Non è raro prodursi in una virata stretta solo per schiantarsi addosso ad uno delle decine di caccia imperiali che ci ronzano attorno. Per carità, è "realistico" anche questo. Può succedere. Ciononostante un videogioco non deve mai dare l'impressione di punire l'utente ingiustificatamente. Cosa che invece accade spesso nel titolo di Factor 5, soprattutto nel corso della penultima (e bellissima) missione. Aggrava ulteriormente questa situazione l'allontanamento della visuale dal proprio caccia qualora un TIE fighter si inserisca in scia. Sebbene serva ad indicare visivamente la minaccia ed aiuti ad adottare le contromisure del caso, talvolta si risolve in un banale disorientamento che rende difficoltoso percepire la distanza che separa il proprio caccia da ciò che gli si para davanti. Cercare di abbattere uno Star Destroyer mentre la telecamera zooma dentro e fuori ogni due per tre, si risolve talvolta in indesiderati attacchi kamikaze. E le vite a disposizione sono solo tre, porcapupazza.

Dal punto di vista tecnico **RL** sorprende e delude al tempo stesso. Il titolo di Factor 5 è un'orgia di poligoni, un monumento al bump mapping e ad altre risultanze del multipass rendering. Ogni caccia è l'esatta copia del modello reale, con tanto di graffi e bruciature, ed un persistente algoritmo di self-shading unito ad eccellenti routine di illuminazione dinamica ne ammantano la superficie rendendolo quasi tangibile. Attorno ad incrociatori di varie forme e dimensioni scorrono sciami di astronavi attraversati da saette di raggi verdi e rossi. La volta stellare abbraccia superfici planetarie sorvolate da manti nuvolosi in lento movimento. Vedere **RL** è come rivedere il film. Magnifico. Non c'è dubbio. Il problema è il frame rate. Le occasioni in cui il motore di gioco riesce a sostenere un aggiornamento vedo di 60fps sono rarissime. Più comunemente rispettata è la soglia dei 30fps con frequenti incespicamenti e crolli durante i sorvoli di ambienti complessi come il villaggio nel deserto di Tatooine o la città volante Bespin (in questi casi il frame rate può toccare minimi di 10-15fps). Più in generale non c'è virata in **RL** che non inciampi più o meno vistosamente appena grossi ammassi poligonali entrano nella visuale. Il danno in termini di giocabilità è ovviamente limitato, ma dispiace registrare la frantumazione di quell'ideale di "sicurezza grafica" a cui ci hanno abituato giochi come **Pikmin** o **Luigi's Mansion** con i loro 30fps costanti. Avremmo certamente accettato qualche poligono o texture ultradefinita in meno in cambio di una sospensione dell'incredulità più solida.

Bottom Line: Rogue Leader è un titolo discreto per gente con i nervi di ferro e la forza di combattere la frustrazione. La sua meccanica di gioco basilare era prevista, ma non i difetti che potrebbero indispettire i giocatori poco sensibili al canto della trilogia cinematografica di George Lucas.

Rogue Leader *ripropone tutti i momenti topici del film a cui è ispirato. Non poteva pertanto mancare la battaglia contro gli enormi AT-AT sull'innevata (e bumpammata) superficie di Hoth.*

Ogni esplosione o raggio laser prodotto dal motore di gioco diffonde luci ed ombre su qualsiasi elemento poligonale ne venga investito dal bagliore.

Il livello di dettaglio di caccia ed incrociatori è decisamente sbalorditivo. Algoritmi di self-shading (notare l'ombra proiettata dal primo motore in alto a sinistra dell'X-Wing) conferiscono solidità ai modelli 3D.

<Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

1978: Odyssey nello spazio

Dopo una serie di articoli monotematici dedicati alla Sega cambiamo decisamente rotta e torniamo nel Vecchio Continente per parlare ancora una volta della Philips. Della multinazionale olandese abbiamo già parlato in due occasioni in **Retrogaming**: quando ci siamo occupati del CD-i (in uno dei primi articoli da me scritti per la rivista che avete tra le mani) e più recentemente dell'Odyssey, la prima vera console della storia. Tra questi due prodotti la Philips lanciò sul mercato una linea di console in risposta all'Atari 2600 ed al Mattel Intellivision: la linea Odyssey 2/Videopac. La Philips e l'americana Magnavox fusero le rispettive attività nel 1974, due anni dopo la commercializzazione dello storico Odyssey. Successivamente alla fusione, lo sviluppo di sistemi per videogiochi home continuò attraverso innumerevoli modelli che riprendevano la tecnologia dell'Odyssey variando di poco la sostanza del prodotto. Il culmine di questo sviluppo sarebbe dovuto essere l'Odyssey 2, una versione avanzata del primo e dotato di ben 24 giochi nonché della possibilità di permettere a quattro giocatori di confrontarsi contemporaneamente. Lo sviluppo di questo sistema si concluse nel 1977 quando però il mercato dei videogiochi stava vivendo la sua prima rivoluzione con l'arrivo delle console programmabili che utilizzavano giochi memorizzati su cartucce ROM. La prima console di questo tipo fu il Channel-F della Fairchild Electronics che però, a causa della tecnologia di base estremamente primitiva, ottenne scarsi riscontri nel mercato. La vera e propria rivoluzione ci fu solo nel dicembre del 1977 quando l'Atari lanciò negli USA il Video Computer System, successivamente conosciuto come Atari VCS 2600. Da quel momento in poi il mercato dei videogiochi in stile **Pong** iniziò il lento ma inesorabile declino a causa del successivo fiorire di innumerevoli sistemi ben più avanzati.

La Philips-Magnavox si rese perciò conto che l'Odyssey II sarebbe stato fin dall'inizio un sistema ormai vecchio e per questo motivo i progettisti hardware della società si rimisero al lavoro per progettare un sistema in grado di stare al passo con i tempi. Il risultato del loro lavoro fu l'Odyssey2, un sistema programmabile che poteva accettare cartucce ROM da 2KB, basato sul microcontroller Intel 8048 a 1.78MHz e dotato di 256KB di RAM. Il sistema era anche dotato di un primitivo chip grafico, se così si può definire, in grado di disegnare fino a 4 sprite monocromatici della dimensione di 8x8 pixels con i colori scelti da una palette di 64. Il sistema fu concepito per poter essere facilmente espanso ed era dotato di una tastiera a membrana utilizzata per i pochi giochi educativi e per la selezione delle opzioni. Come controller, il sistema utilizzava due joystick autocentranti ad otto direzioni con un solo tasto: una configurazione classica che però raggiunse livelli qualitativi eccelsi a detta di tutti gli appassionati. Il sistema, non riuscì mai a conquistare la popolarità dei più agguerriti concorrenti, ma tra il 1978 ed il 1983, ne furono venduti oltre un milione di esemplari nel solo Nord America anche grazie al continuo supporto che la Philips diede al sistema anche nei momenti più critici.

Nel momento in cui il mercato dei videogiochi venne messo in ginocchio dal crash del 1983/84, la Philips aveva ormai terminato lo sviluppo del successore di questo sistema: l'Odyssey 3. Nonostante le notevoli presentazioni del sistema, il crash del mercato gli fu letale soffocandone la commercializzazione. A differenza del predecessore, l'Odyssey3, successivamente chiamato Command Center nei comunicati stampa, era dotato di 16KB di RAM, di 16KB di ROM, di migliorate capacità grafiche (tra cui la possibilità di generare grafica anche sullo sfondo) e di una tastiera vera e propria in sostituzione di quella a membrana. Rimasto per lungo tempo il Sacro Graal dei collezionisti americani (arrivati al punto di considerarlo un prodotto vaporwave), l'Odyssey 3 è ora ben conosciuto a seguito del ritrovamento di diversi prototipi completamente funzionanti. In Europa ottenne un consistente successo e venne commercializzato da molte marche e in moltissime versioni diverse. I modelli più conosciuti sono quelli commercializzati dalla Philips con il nome di Videopac: il G7000, il G7200 ed il potente G7400+. Il primo modello, il G7000, era molto simile all'americano Odyssey 2 se non per qualche piccola differenza estetica, mentre molto più interessante era il G7200 che integrava nello chassis un monitor in bianco e nero da nove pollici. Quest'ultimo modello fu commercializzato in un bassissimo numero di esemplari ed è il più raro tra i tre della linea Videopac. Il terzo ed ultimo modello, il G7400+, era la versione europea del mai lanciato Odyssey 3: il maggiore successo ottenuto dal sistema nel vecchio continente fece difatti ritenere alla Philips che il modello avanzato sarebbe potuto essere venduto con maggiori garanzie rispetto agli USA. In effetti, il G7400+ ottenne un'ottima accoglienza diventando ben presto un sistema di nicchia molto ben considerato dalla critica e dagli appassionati.

Come già detto, la linea Videopac fu quella più diffusa in Europa, ma il sistema venne commercializzato anche con altri nomi e marchi. Tra queste varianti alcune furono commercializzate dalla Philips stessa che adottò in Francia una diversa denominazione ed oltretutto un ben diverso design: il C52 era il modello base, mentre l'N60 era equivalente al G7200 con un design però ben più compatto. Tra le altre società che ebbero in licenza la tecnologia citiamo la francese Radiola che distribuì il sistema con il nome di Jet, la Brandt e la C/E Saba che utilizzarono il nome Jopac, la Schneider, la tedesca CVS e la nordica Siera che usarono invece il marchio Videopac. La diffusione della tecnologia in Europa prese il via all'inizio degli anni '80 e terminò intorno al 1986 quando ormai solo la Siera vendeva ancora (dopo averli rimarchiati) gli

ultimi modelli acquistati in blocco da un magazzino olandese della Philips. In Brasile, il sistema, denominato semplicemente Odyssey, diventò la seconda forza in un mercato prepotentemente dominato dall'Atari 2600 e dai suoi innumerevoli cloni. Gli appassionati nel paese sudamericano furono comunque parecchi tanto è vero che l'Odyssey rimase in vendita fino alle fine del 1987. Ricordiamo che alcuni dei giochi più rari in assoluto vennero tra l'altro distribuiti solo in Brasile: per questo motivo i collezionisti da qualche anno stanno sondando attivamente questo interessante mercato. Ultimo paese che vide l'uscita dell'Odyssey 2 fu infine il Giappone: qui fu lanciato con il nome Kotoon Odyssey 2 in un numero estremamente limitato di esemplari. Per il sistema furono prodotte poche periferiche tutte però decisamente interessanti e particolari: The Voice, l'Home Computer Module ed il Chess Module tutti della Philips/Magnavox. The Voice, lanciato nel 1982, era un modulo di sintesi vocale dotato di altoparlante che, analogamente all'Intellivoice della Mattel, aggiungeva brevi effetti vocali all'azione di gioco. Questo modulo fu distribuito solo negli Stati Uniti mentre in Europa ed in Brasile venne mostrato in fiere dell'elettronica in versione prototipo. Il C7420 Home Computer Module era invece un add-on che permetteva di trasformare in un vero e proprio computer il Videopac G7400+ grazie ad un processore Z80 a 4MHz ed a 16KB di RAM. Oltre ad un basic sviluppato in collaborazione con la Microsoft e dotato di oltre 100 istruzioni, questo accessorio permetteva di collegare anche diverse periferiche alla console, tra cui un registratore a cassette per memorizzare i programmi (altre periferiche tra cui una stampante ed un modem non vennero mai prodotte). Contemporaneamente al Computer Module vennero distribuiti anche una serie di programmi di utilità e di giochi (per lo più educativi) memorizzati su cassetta. Questo modulo, estremamente costoso e ben presto reso vetusto dall'uscita dei primi computer MSX marchiati Philips, fu distribuito solo in Europa, mentre la versione americana, prevista per l'Odyssey 3, non venne ovviamente distribuita. Ultimo modulo di espansione prodotto dalla Philips fu il C7010 ovvero il Chess Module. Molto simile esteticamente al Computer Module, era in effetti un vero e proprio computer dedicato al gioco degli scacchi: al suo interno difatti vi erano uno Z80, 8KB di RAM ed 8KB di ROM senza i quali il sistema non sarebbe mai stato in grado di poter generare algoritmi adatti agli scacchi. Il collegamento al sistema avveniva attraverso una cartuccia che aveva il solo scopo di interfacciare il modulo con il sistema.

All'epoca della sua commercializzazione, avvenuta solo in Europa, costava di listino intorno alle 200.000 lire anche se nei negozi veniva spesse volte venduto a prezzi molto più alti. Unica società di terze parti a produrre periferiche per questa famiglia di sistemi fu la Wico che commercializzò una trackball, pezzo rarissimo, ed un utilissimo adattatore per i joystick con connettore in stile "Atari".

A livello di giochi, il sistema non fu inizialmente in grado di rivaleggiare con i concorrenti anche a causa della totale assenza di conversioni da coin-op e di titoli prodotti da terze parti. Con il passare dei mesi però la produzione ludica migliorò notevolmente anche grazie all'arrivo nel piccolo team di programmatori della Philips di Ed Averett, un ex dipendente della Intel assunto appositamente per programmare nuovi titoli. Durante la sua permanenza nella società, Averett programmò ben 24 giochi, arrivando a guadagnare una discreta somma di denaro grazie alle generose royalty che la Philips gli concesse. Tra i titoli di seconda generazione che contribuirono ad aumentare le vendite del sistema, i migliori furono indubbiamente quelli prodotti sulle più capaci cartucce da 4KB. Tra questi citiamo: **UFO!**, uno tra i migliori cloni di **Asteroids** mai prodotti, **Freedom Fighter**, clone di **Defender**, **Pick Axe Pete!**, un riuscitissimo gioco di piattaforme che prendeva ispirazione da **Donkey Kong**, **Turtles!**, unica conversione ufficiale da coin-op, e **K.C. Munchkin!**, spettacolare variante di **Pac Man** che costò alla Philips una denuncia da parte dell'Atari con successivo ritiro del prodotto dal mercato. Tutti questi titoli si avvalevano delle superiori capacità grafiche del sistema rispetto a quelle del 2600, permettendo così l'utilizzo di più sprite senza alcun flickering e di una grafica con risoluzione ben più alta. Altri titoli che meritano una citazione in questo piccolo tributo alla macchina sono quelli della serie Master Strategy che univa al gioco su console un gioco da tavolo rendendo l'esperienza ludica ancor più interessante. Pur non rappresentando un successo a livello di vendite a causa dell'alto prezzo, molti di questi giochi, tra cui **The Quest for the Rings** e **Conquest of the World**, conquistarono i favori di molti utenti di Odyssey, soprattutto di quelli che amavano il gioco di gruppo. Questi titoli furono significativi in quanto "antenati" di RPG e giochi strategici, generi che all'epoca non potevano di certo essere gestiti da console tecnologicamente così semplici.

In seguito alla commercializzazione del Videopac, in Europa comparvero anche i primi giochi in grado di sfruttare le migliori capacità grafiche dell'ultimo modello. I primi titoli pubblicati per il G7400+ sfruttavano ben poco le capacità grafiche della macchina limitandosi ad essere riedizioni di vecchi giochi con l'aggiunta di elementi grafici di sfondo. Molto più impressionanti si dimostrarono invece i titoli di seconda generazione: ne furono prodotti solo un numero molto limitato, ma in quantità sufficiente a far capire quanto la tecnologia Videopac fosse stata migliorata. I giochi migliori si dimostrarono gli spara-e-fuggi **Terrahawks+** e **Neutron Star+**, il divertente **Nightmare+** e soprattutto **Killer Bees+** da molti considerato il miglior gioco in assoluto prodotto per il sistema. Tutte queste cartucce potevano essere utilizzate anche sui vecchi modelli con i quali però non era possibile godere degli sfondi in alta risoluzione. Furono invece solo tre i giochi compatibili solo ed esclusivamente con il modello più avanzato: **Norseman**, **Helicopter Rescue** e **Trans-American Rally**, tre titoli graficamente ottimi ma ben poco ispirati. Tutti i giochi summenzionati furono prodotti dalla Philips o da società che distribuivano l'hardware su licenza. Tra le terze parti ricordiamo la Parker Bros. e la Imagic, popolarissime software house dell'epoca che decisero di buttarsi nella produzione di giochi per il sistema vista la popolarità acquisita in Europa e Brasile.

La Parker distribuì le conversioni dei popolari **Popeye**, **Frogger**, **Q*Bert** e **Super Cobra** (**Tutankham**, il quinto titolo previsto non arrivò mai neppure allo stadio di prototipo). La Imagic invece, decise di convertire due dei suoi più popolari giochi: **Atlantis** e lo stupefacente **Demon Attack** (quest'ultimo prodotto anche in versione deluxe, distribuita in edizione limitata esclusivamente in Europa).

A seguito del crash del mercato dei videogiochi, la Philips smise lentamente di supportare il sistema e cercò di rimanere nel settore lanciando una propria etichetta dedicata alla produzione di giochi per sistemi altrui. L'etichetta in questione era la Probe 2000 che la Philips inaugurò in grande stile durante i due CES del 1983. Purtroppo, come successe a molte altre società, anche la multinazionale olandese sottovalutò il periodo critico che si stava avvicinando e ben presto anche questo marchio venne abbandonato (l'unico gioco pubblicato sotto l'etichetta Probe 2000 fu **War Room** per Colecovision.)

Con l'uscita della società dal mercato dei videogiochi - in cui avrebbe poi tentato di rientrare anni dopo con il CD-i - la linea Odyssey 2/Videopac venne ben presto dimenticata.

E' comunque interessante notare che fu proprio l'Odyssey 2 uno dei primi sistemi ad essere rivalutato in anni recenti da programmatori dilettanti. Tra questi, il più grande supporter è di sicuro John Donzilla che oltre a programmare l'ottimo **Amok!**, clone di **Berzerk**, ha anche prodotto in proprio delle multi cartucce contenenti 72 giochi: quasi tutti quelli prodotti per il sistema! Altri titoli contemporanei comprendono **Interpol**, di Nicholas Sapin e **Shark Hunter** di Maurice Simon. Il maggiore responsabile del ritorno alla popolarità del sistema è comunque stato Dan Boris le cui ricerche sulla tecnologia fruttarono non solo il primo emulatore sviluppato dalla stesso Boris, ma anche gli strumenti necessari a permettere lo sviluppo di nuovi giochi. Dobbiamo perciò ringraziare lui se questo importante capitolo della storia dei videogiochi non è andato dimenticato per sempre.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivanfulco

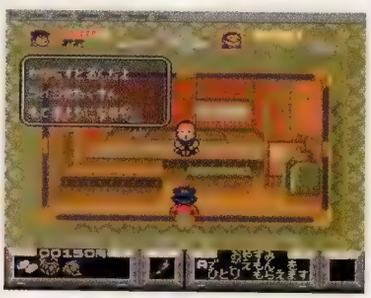
INTRO - Mamma Konami Episode 2: differenti approcci all'arte della guerra -

"Non chiamatelo hardware. Non è solo ferraglia". Inizia così la **Outro** di **TFP** di questo mese, esoterica riflessione sull'immortalità delle CPS (Central Processor Soul) delle nostre console. Un percorso lungo il quale, anche questa volta, cercheremo di nonrispondere alla domanda del mese. Ma su questo speculeremo dopo. Al momento vorremmo dare il bentornato al Mamma Konami Episode 2, tributo previsto per il mese scorso ma inevitabilmente spintonato in questo numero a causa del definitivo fallimento di SNK. Così, mentre in Giappone si cerca di stabilire se fu vera gloria o bancarotta fraudolenta, su queste pagine vorremmo parlarvi di quando uomini col volto truccato ed i capelli impomatati battevano le strade e le campagne, ma invece di ricevere strane proposte erano temuti e rispettati come ninja. A seguire, se avrete la bontà di seguirci, troveremo spazio anche per guerrieri più classici nell'arsenale e nell'aspetto, di quelli che a vederli ora sembrano guerre digitali per nostalgici, ma a giocare un paio di livelli si rischia di capire il senso del videogioco. Ma ora, prima delle recensioni, il consueto esordio della domanda del mese: le console muoiono?

Ganbare Goemon – Yukihime Kyushyutsu Emaki

C'è stato un tempo nel quale un ladro ninja di nome Goemon Ishikawa vagabondava per i feudi giapponesi in cerca di denaro da rubare ai ricchi e da donare ai poveri. Correva l'anno 1500 e Goemon, da parte sua, correva dietro di lui, verosimilmente inseguito da decine di derubati. Questo almeno raccontano le leggende giapponesi. Circa 500 anni dopo, in un pomeriggio soleggiato, Goemon Ishikawa smise però di correre, ed approdò finalmente su Super Famicom in tutto il suo carisma. Era il 1991. Il ladro ninja si ritrovava in un mondo cromaticomico, gommovulcanizzato, lacrimoguancico, mai così bello a memoria di ladro. Era affascinante quel Giappone medievale, con quei livelli vasti ed esplorabili a piacimento, con quello strano viavai di persone sulle strade, con scrigni e segreti sparsi per le lande e tante piccole perle audiovideo. Il nostro Goemon girovagava per gli ambienti saltando e colpendo gli avversari con uno yo-yo, raccogliendo le monete esplose via da ogni vittima o i potenziamenti utili ad allungare la propria arma. Ma la sua passione era entrare nelle case del villaggio. Magari per conoscere nuova gente, magari per spendere i soldi appena guadagnati. Una volta poteva ritrovarsi in un negozio, e comprare un item per il potenziamento di attaccodifesavelocità; una volta poteva riposarsi in una locanda, così da recuperare le energie; molto spesso si imbatteva invece nei legittimi alloggianti che, invece di cacciarlo a colpi di mannaia, gli fornivano simpatiche quanto inutili informazioni. Ma ad una cosa Goemon non poteva resistere: i ludonegozi. Poteva trovarne in ogni dove, in continuazione: entrava e, pagando la giusta somma, poteva cimentarsi in minigiochi sempre diversi, da un martellamento di talpe ad una scommessa ai cavalli, da un labirinto tridimensionale ad un remake di **Gradius**, sperperando un po' di denaro per puro divertimento oppure cercando di vincere altra moneta. Ma alla fine, inevitabilmente, il ladro ninja ricordava sempre i propri doveri, proseguendo nel suo vagabondare fino alle porte del livello-boss che lo attendeva in qualche anfratto del villaggio. Arrivato a destinazione la visuale cambiava, passando ad un 2D puro senza profondità, e Goemon si lanciava in splendidi stage di pura tradizione platform. Quindi giungeva il momento del boss e, crediateci o no, la reazione era sempre la medesima: sorriso & stupore. Avversari spesso enormi, sempre geniali, profondamente ispirati alla tradizione nippo-medievale nella quale, d'altra parte, l'intero gioco affondava le radici. E mentre Goemon combatteva contro delle ombre cinesi o contro un demone mitologico, gli tornavano alla mente i mille personaggi incontrati e le loro irresistibili animazioni, gli scenari sempre diversi e suggestivi, il tempo trascorso a giocare a dadi o al locale di spogliarello, mentre fuori sapevi che c'era un passaggio segreto ma volevi prima andare a trovare il prode maestro del villaggio, magari per imparare un nuovo attacco jutsu. E allora anche morire per mano del boss non ti costava tanto, perché eri troppo impegnato a sorridere delle atmosfere rotonde e con la bolla al naso, dipinte da una colonna sonora evocativa come mai in 30 anni di videogioco. E poi, se il prode Ebisumaru era lì con te, ad affrontare al tuo fianco quella folle avventura, ogni pensiero volava via, e non pensavi a niente se non a vagabondare per puro divertimento. Come **Shen-Mue**, 10 anni prima di **Shen-Mue**. Narra la leggenda che una volta catturato il vero Goemon Ishikawa fu arso vivo in una grande vasca colma d'olio. Una triste fine per un eroe romantico vissuto diversi secoli prima del Romanticismo. Ma queste sono leggende. La verità è che c'è della poesia in Ganbare Goemon, e non si può dire di conoscere il videogioco se non se ne ha avuto esperienza. **Ganbare Goemon**, forza Goemon, che mentre corri inseguito da decine di derubati, con il volto truccato ed i capelli impomatati, trovi comunque tempo e modo per stupirci, ed insegnarci alla fine cos'è davvero il videogioco…

Scheda Artistica
Formato: **Super Famicom**
Anno di produzione: **1991**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **: Interno**
Genere: **Action/Platform/Adventure**



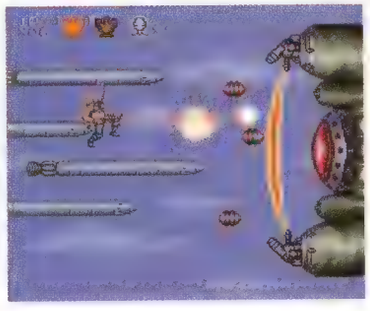
Contra Spirits

Esistono infiniti approcci all'arte della guerra, ma il più valido, senza dubbio, è quello fondato sul concetto più semplice: la guerra è un'arte. Quando pubblicò **Contra Spirits**, nel 1992, Konami aveva ben chiare le idee sviluppative: fondare il nuovo Contra sui concetti di devastazione, prevaricazione e violenza. Nulla di più artistico...

Siamo nel 2636. La minaccia aliena incombe sulla terra e due soldati delle forze speciali hanno il compito di salvare il pianeta. Davanti a loro si distende un percorso di guerra in 6 livelli, a scorrimento orizzontal-verticale o con inquadratura dall'alto. A loro disposizione il classico arsenale composto da mitra, laser, lanciafiamme, homing e altri mezzi di disintegrazione. Sui tasti del pad tutto il necessario per andare professionalmente in guerra: i 4 tasti frontali per fuoco, salto, smart e cambio arma; i 2 tasti laterali per bloccare il personaggio (sparando così nelle 8 direzioni senza muoversi) o per attaccare con entrambe le armi contemporaneamente (deliziosa semi-smart dalla inutile spettacolarità). È vero: tutto questo è quanto di più scontato ci si possa attendere da un videogioco. Eppure a volte succede che qualcuno ignori la forma per esaltare il contenuto, puntando alle radici del videogioco. E **Contra Spirits** ne è un esempio. Tra scenari urbani devastati e aberrazioni geneticoaliene, il titolo Konami offriva livelli ottimamente disegnati e musiche di rara intensità, sostenendo il tutto con un'azione continua e convulsa, in grado di riservare sorprese in ogni istante di gioco. I livelli a scorrimento orizzontale riservavano una progressione di gioco fondamentalmente classica, su cui però trovavano innesto sezioni "di stacco" a base di piattaforme da scalare o di mura sulle quali arrampicarsi. In questo modo, dopo una lunga incursione a piedi, era possibile trovarsi a percorrere brevi tratti su un mezzo corazzato, quindi infiniti percorsi in sella ad una hover-moto, quindi temibili traiettorie appesi ad un missile volante, impegnati a saltare di testata nucleare in testata nucleare per non rischiare di precipitare al suolo. I 2 livelli con inquadratura dall'alto, in quest'ottica, rappresentavano un ulteriore elemento di diversificazione, rivelandosi oltretutto delle vere e proprie esplosioni salivari per amanti del Mode 7. In questo caso l'impostazione sceglieva la strada dell'assoluta semplicità: il personaggio rimaneva fisso a centro schermo mentre con i dorsali era possibile ruotare l'intero scenario, procedendo lungo il livello per distruggere i target segnati sulla mappa. Una sintesi di azione e perlustrazione, violenza e disorientamento, con la quale **Contra Spirits** indagava i territori del motion sickness alcuni anni prima del poligono. E con la quale il titolo Konami rafforzava ulteriormente la propria predisposizione al multiplayer. Ai giocatori, infatti, era data la possibilità di scegliere come affrontare i livelli con inquadratura dall'alto: con una schermata unica o in split screen. In pratica: collaborandostacolandosi o devastando separatamente. E così, come nei livelli tradizionali, il 2P-mode forniva nuova adrenalina all'esperienza di gioco, richiedendo una continua coordinazione vocale tra i giocatori. Almeno prima di sfociare nella rissa verbale...

La storia del franchise Contra ha vissuto momenti di assoluta liricità e, di converso, devastanti cadute negli inferi. E se oggi siamo qui a scrivere di un episodio di 10 anni fa senza poter citare un capolavoro recente, significa che la tradizione non vive un periodo di splendore. La generazione a 32bit ha infierito sadicamente sulla storia di questo titolo, e il temporaneo abbandono della serie è una condanna ancora peggiore. Ma i motivi della scomparsa del franchise sono sin troppo evidenti: Contra non è adatto al poligono. O almeno non lo è senza che lo si reinventi radicalmente, cercando però di mantenere intatta la filosofia di fondo e l'esplosività del design. Una sfida nella quale tutti hanno finora fallito, sia nel caso di Contra, sia nel caso di altri classici bidimensionali...

Scheda Artistica
Formato: **Super Famicom**
Anno di produzione: **1992**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action**



OUTRO - Videoreligioni: Speculazioni sull'immortalità digitale -

Non chiamatelo hardware. Non si tratta di ferraglia. Il legame tra una console ed un videogiocatore, dall'avvento di **Pong** ad oggi, trascende infatti il semplice rapporto uomo-macchina. È un legame più articolato, molto complesso, a tratti spirituale. Sui fondamenti di questo rapporto indagheremo in un prossimo **TFP**; quello che si vuole rilevare in questa occasione è solo un concetto: un pezzo di ferraglia che ispira passione perde lo status di pezzo di ferraglia. Questo significa che molti suoi aspetti iniziano ad assumere importanza. Anche la morte. È da questa riflessione che nasce la domanda di **TFP** di questo mese: le console muoiono? Le correnti di pensiero sul tema "mortalità delle console" possono essere ridotte a 4 teorie principali: *teoria economica*, *teoria ludica*, *teoria retroludica* e *teoria affettiva*. Vediamo nel dettaglio...

La *teoria economica* considera morta una console quando termina la produzione dell'hardware. È questa la teoria del manager. La console è nella fase terminale da cash cow [il periodo del ciclo vitale nel quale un prodotto garantisce entrate senza richiedere investimenti per lo sviluppo], ma si avvia inesorabilmente verso l'azzeramento degli introiti. La console, in questo caso, muore economicamente.

La *teoria ludica* considera morta una console quando termina la produzione del software. È questa la teoria del giocatore. Non è necessario che la casa produca ancora l'hardware, ma se il piano delle uscite si azzera allora cade ogni prospettiva per il futuro. La filosofia del giocatore medio prevede infatti l'acquisto ed il gioco di prodotti nuovi o quantomeno recenti. La console che perde l'afflusso di software non è più in grado di garantire materiale d'interesse per il giocatore. La console, in questo caso, muore ludicamente.

La *teoria retroludica* considera morta una console quando nessuno gioca più con essa. È questa la teoria del retrogiocatore. Non è importante che l'hardware non sia più in produzione o che non venga pubblicato nuovo software: una console non deve essere utilizzata solo per giocare prodotti nuovi, ma va considerata la sua intera softeca. La filosofia del retrogiocatore, infatti, stabilisce che i videogiochi conservino qualità artistiche e di intrattenimento a prescindere dal progresso tecnologico. Il tempo di fruizione ludica si diluisce in questo modo negli anni. È da questa filosofia che nasce il retrogaming. Nel momento in cui nessuno gioca più con la console, quest'ultima perde però il proprio valore funzionale. La console, in questo caso, muore retroludicamente.

La *teoria affettiva* considera morta una console quando nessuno la ama più. È questa la teoria del collezionista. A prescindere dalla produzione di hardware & software, o dall'utilità della macchina per il gioco, una console che non è più amata da nessuno è da considerarsi inutile. Un pezzo di ferraglia che non ispira più passione torna infatti ad essere un pezzo di ferraglia. E quindi, in questa ottica, il problema della morte non è neanche da prendere in considerazione. È possibile parlare di obsolescenza tecnologica o di inutilità funzionale, ma non di morte, concetto che ovviamente non appartiene ad un pezzo di ferraglia. È più corretto affermare, se vogliamo, che la console cessa di vivere, perdendo lo status di oltre-macchina...
The First Place non è lo spazio per le risposte. Ed è per questo che in chiusura lasceremo in sospeso gli interrogativi scaturiti da questa **OUTRO**, limitandoci ad un paio di osservazioni e all'ennesima domanda. Mentre le prime due teorie (economica e ludica) stabiliscono chiaramente il momento di trapasso di una console, le ultime due (retroludica e affettiva) insistono su elementi meno definiti. Il momento nel quale nessuno gioca più con una console o nel quale nessuno la ama più sono impossibili da stabilire. Ma il punto è un altro: è verosimile affermare che in entrambi i casi questo momento non esista? A voi...

Le lontane isole del Tesoro & Next Month
TFP torna il prossimo mese con una doppia crociera tra le isole del Tesoro giapponese. Destinazione: Megadrive. Coordinate: G-H e A-S. Proprio perché in questi lidi non si rivelano in anticipo i giochi da recensire, ma qualche elemento trapela sempre. Il titolo in rosso poco sopra, in ogni caso, è un buon indizio per intuire la nostra destinazione. Ma ora concludiamo come di consueto (o quasi), con un consiglio ed una domanda. Il consiglio del mese è: non guardate avanti, guardatevi intorno. La domanda del mese, com'è facile immaginare, è ancora: le console muoiono?

SUPER**TRIX**

a cura di paolo**cardillo**

Grand Theft Auto 3 (PS2)

Tutte le armi
Durante il gioco, premete R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑. Ripetete il codice per ottenere nuove munizioni.
Tank
Premete ●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, △, ●, △ durante il gioco.
Dodo car
Premete →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1 durante il gioco.
"Wanted" disabilitato
Premete R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ durante il gioco.
Livello "Wanted" aumentato
Premete R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ← durante il gioco.
Energia al massimo
Premete R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ durante il gioco.
Armatura al massimo
Premete R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ durante il gioco.
Soldi in più
Premete R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ durante il gioco.
Tutte le macchine distrutte
Premete L2, R2, L1, R1, L2, R2, △, ■, ●, △, L2, L1.
Riparazione veicoli
Premete ●, ●, ●, △, ■, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ durante il gioco.
Abilità di guida migliorata
Premete R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, △ durante il gioco. Premete L3 o R3 per saltare mentre guidate. Anche le altre macchine compiranno balzi prodigiosi.
Ancora più violento
Premete ■, L1, ●, ↓, L1, R1, △, →, L1, ✕ durante il gioco. Non apparirà nessun messaggio di conferma.
Nebbia
Premete L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✕ durante il gioco.
Tempo nuvoloso
Premete L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■ durante il gioco.
Pioggia
Premete L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ● durante il gioco.
Tempo sereno
Premete L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, △ durante il gioco.
Tempo velocizzato
Premete ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, △, ●, △ durante il gioco.
Costume diverso
Premete →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, → durante il gioco.
Pedoni in tumulto
Premete ↓, ↑, ←, ↑, ✕, R1, R2, L2, L1 durante il gioco.
Attacco di pedoni
Premete ↓, ↑, ←, ↑, ✕, R1, R2, L1, L2 durante il gioco.
Pedoni impazziti
Premete R2, R1, △, ✕, L2, L1, ↑, ↓ durante il gioco.
Urinare
Piazzatevi davanti a un muro e premete ↑, ↓, ↑, ↓, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Il vostro personaggio urinerà sul muro. Gli sbirri vi staranno alle calcagna per atti di vandalismo.

Pro Evolution Soccer (PS2)

Team europeo storico
Vincete la Coppa Europea con l'Inghilterra
Nazionale olandese storica
Vincete la Coppa Europea con l'Olanda
Nazionale tedesca storica
Vincete la Coppa Europea con la Germania
Nazionale brasiliana storica
Vincete la Coppa America col Brazile
Nazionale argentina storica
Vincete la Coppa Amrica con l'Argentina

Batman: Vengeance (PS2)

Batarang elettrificati infiniti
Nel menù principale premete L1, R1, L2, R2.

Sblocco della modalità per armi e munizioni infinite
Nel livello Plant Electrocution 2, inizierete scivolando verso alcuni buchi nel terreno. Entrate nel secondo e iniziate a planare verso la zona illuminata. Prendete la chiave all'interno di questa zona. Usate il bat-rampino per uscire e continuate a scivolare. Usate la chiave per aprire la porta accanto alle piante rampicanti dietro la vetrata. Entrate, sconfiggete il Plant Man e prendete la busta con la lettera "C". Quando avrete finito il gioco, il cheat per armi e munizioni infinite sarà sbloccato.

Soul Reaver 2 (PS2)

Sblocco degli extra
Nella schermata dei titoli, premete ←, △, →, △, ↓, ●, ✕.

Reaver di Fuoco
Mettete in pausa, tenete premuto R1 e premete ↓, ●, △, ↑, →, ●.

Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

Sblocco di tutti i cheat
Nella schermata principale delle opzioni, andate nel menu dei cheat. Inserite la password BACKDOOR e gli innumerevoli cheat verranno tutti sbloccati in un colpo solo. Per accedere alla lunga lista, mettete in pausa durante il gioco e poi sbizzarritevi nella selezione delle gabole.

Skater sbloccabili nella modalità Create Skater
I nomi che seguono sono da inserire nella modalità Create Skater.

Spencer Hawk	(figlio di Tony Hawk)
Riley Hawk	(figlio di Tony Hawk)
Joel Jewett	(team Neversoft)
Sandy Jewett	(team Neversoft)
Nicole Winnick	(team Neversoft)
Mike Ward	(team Neversoft)
Trey Smith	(team Neversoft)

Sblocco di alcuni personaggi
Wolverine: finite la modalità Carriera due volte, completando tutti i 54 traguardi e ottenendo 3 medaglie d'oro.
Darth Maul: finite la modalità Carriera una volta, completando tutti i 54 traguardi e ottenendo 3 medaglie d'oro.
Eyeball Man: finite la modalità Carriera ventuno volte, completando tutti i 54 traguardi e ottenendo 3 medaglie d'oro.

Sblocco di alcune modalità
Visuale in prima persona: finite la modalità Carriera ventuno volte, completando tutti i 54 traguardi e ottenendo 3 medaglie d'oro.
Dimensioni gigantesche: finite la modalità Carriera quindici volte, completando tutti i 54 traguardi e ottenendo 3 medaglie d'oro.
Gravità lunare: finite la modalità Carriera diciannove volte, completando tutti i 54 traguardi e ottenendo 3 medaglie d'oro.
Expert Mode: finite la modalità Carriera venti volte, completando tutti i 54 traguardi e ottenendo 3 medaglie d'oro.
Azione al rallentatore: finite la modalità Carriera sedici volte, completando tutti i 54 traguardi e ottenendo 3 medaglie d'oro.
Modalità snowboard: finite la modalità Carriera undici volte, completando tutti i 54 traguardi e ottenendo 3 medaglie d'oro.

CODICI ACTION REPLAY

Grand Theft Auto 3 (PS2)

Master Code
1C21EAB8 1456E79F
Energia infinita
1C21EB38 D60EE7A5
Armatura infinita
1C21EB3C D60EE7A5
Soldi al massimo
1CC89A50 17E9C70C
Mai in condizione "Wanted"
1CBDB8D8 1456E7A5
1CBDBD50 1456E7A5
1CD8DA30 1456E7A5
Sbirri a piedi senza IA
1C8B31E8 1456E7A5
1C8B31FC 1456E7A5
1C8B3110 1456E7A5
1C8B3124 1456E7A5
Danni alla macchina disabilitati
1C8D6680 1456E7A5
Macchine pazze
1C8D7858 1456E7A5
Motion blur disabilitato
1CB259DC 1456E7A5
Tempo congelato
1CB23240 1456E7A5
Modalità Disco Road
1CB25928 1456E7A5
Macchine trasparenti
1CB2596C 1456E7A5
Tutte le armi nel covo
1CC89A58 1456E781
Munizioni pistola
1C21EB14 1456E799
1C21EB18 1456E7D1
Munizioni Uzi
1C21EA28 1456E7AE
1C21EA2C 1456E7AE
Granate infinite
1C21F07C 1456E79F
Munizioni infinite fucile
1C21EA3C 1456E79F
1C21EA40 1456E79F
Munizioni infinite AK47
1C21EA50 1456E7AB
1C21EA54 1456E781
Munizioni infinite M16
1C21EA64 1456E781
1C21EA68 1456E788
Munizioni infinite fucile di precisione
1C21EA7C 1456E7D7
Munizioni infinite lanciarazzi
1C21EA90 1456E7D7
Molotov infinite
1C21EAB8 1456E79F

This is Football 2002 (PS2)

Master Code
EC87D544 1456E60A
Tutte le coppe
Classe Principiante
4CAD21D8 1456B00C
4CAD21D6 1456B00C
4CAD21DC 1456B00C
Classe Pro
4CAD21E0 1456B00C
4CAD21DE 1456B00C
4CAD21E4 1456B00C
Classe Mondiale
4CAD21E8 1456B00C
4CAD21E6 1456B00C
4CAD21EC 1456B00C
Classe Master
4CAD21EA 1456B00C
4CAD21F0 1456B00C
4CAD21EE 1456B00C

Time Crisis 2 (PS2)

Master Code
EC8784F8
1456E60A
Arcade – Story Mode – Giocatore 1
Vite infinite
4CF19BC8 1456E7A1
Tempo infinito
4CF19BCC 14560105
Mitragliatrice
4CF19D28 1456E79F
Fucile
4CF19D28 1456E7A1
Arcade – Story Mode – Giocatore 2
Vite infinite
4CF19A28 1456E7A1
Tempo infinito
4CF19A2C 14560105
Mitragliatrice
4CF19D58 1456E79E
Fucile
4CF19D58 1456E7A4

BIT WORLD
VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)
TEL./FAX039/747171
TEL.039/2720499
WWW.BITWORLD.IT
WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. USA TEL.
BIO HAZARD DIR. CUT L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK L.119.000
BIO HAZARD 3 TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROBOT L.129
CAPCOM GEN. 2 TEL
CAPITAN COMMANDO L.129.000
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CARD CAPTOR SAKURA L.139.000
CASTLEVANIA CHRONICLES TEL
CHANGE G ET A ROBOT L.99.000
CHRONO CROSS L.99.000
CHRONO TRIGGER TEL
CLOCKTOWER 1 L.49.000
CLOCKTOWER 2 L.59.900
COSMO WARRIORS ZERO TEL
DEVILMAN L.139.000
DENSHA DE GO L.89.000
DENSHA DEGO 2 L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA L.139.000
DIGIMON WORLD 2 TEL
DINO CRISIS 2 TEL
DRACULA X (JAP) L.95.000
DRAGON QUEST 4 TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22 L.89.000
DRAGON WARRIOR 7 L.129.000
EINHANDER L.69.000
FISHERMAN BAIT L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS L.99.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY TEL
FINAL FANTASY 9 TEL
FINAL FANTASY CHRONICLES L.139.000
EVANGELION L.89.000
GEPPY X L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR L.79.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK . L.89.000
GUNDAM 1.0 L.79.000
GUNDAM 2.0 L.79.000
GUNDAM GHIRENS G REED L.129.000
HOKUTO NO KEN 2 L.139.000
J.L. PERFECT STRYKER 99 L.39.000
YAMATO BATTLE SHIP 2 TEL
YUNA FINAL EDITION L.59.000
LEGEND OF MANA TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III L. 89.000
KING OF FIGHTERS 96 L.79.000
KING OF FIGHTERS 97 L.99.000
KING OF FIGHTERS 98 L.119.000
KING OF FIGHTERS 99 L.69.000
MACROSS VFX1 L.79.000
MACROSS VFX2 L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER L.59.000
METAL GEAR SOLID INTEG RAL L.99.000
METAL SLUG L.89.000
METAL SLUG X TEL
POCKET JIMAN L.59.000
POCKET FIGHTER L.39.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

PERSONA 2 USA L.139.000
KING OF FIGHTERS KYO L.89.000
RANMA 1/2 L.139.000
ROBOT DANDY L.129.000
ROCKMAN X 5 TEL
ROCKMANX 6 TEL
S HERO SAKUSEN TEL
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX L.119
S.ROBOT WARS ALPHA TEL
S.ROBOT ALPHA GAIDEN TEL
SAILOR MOON L.139.000
SD GUNDAM G ZERO L.129.000
SD GUNDAM G GENERATION FIF TEL
SLAYER ROYAL 2 L.139.000
STRIDER 1&2 L.129.000
SUMMON NIGHT 2 TEL
S.TOKI SATSTU 2001 TEL
TALES OF DESTINY 2 L.139.000
TASI1 NOKO FIGHT L.139.000
TECHNO BEE TEL
TOKYMEKY MEMORIAL 2 TEL
TIME BOKAN GOGOGO TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN TEL
TOBAL 2 L.89.000
VALKIRYE PROFI LE USA L.139.000
WINNING ELEVEN 2000 TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2001 TEL
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION TEL.
999 STORY OF GALAXY EXPRESS TEL
WOODY WOOD PEGGER GO GO GO TEL

GIOCHI USATI:

SPECOPS L.25000 V-RALLY2 L.25000FIFA 99L.19000INTTRACK&FIELDL.15000TOCA 1 L.19.000ACTUASOCCER2L.15000 JGTCL.25000ZERO DIVIDE 2 L.25.000/ TOMB RAIDER L.19.000

GAMEBOY ADVANCE TEL

SUPER MARIO ADV/ KING OF FIGHTERS FZERO/ MARIO KART
WILD WILD RACING / CASTLEVANIA
BOMBERMAN STREET FIGHTER 03
ADVANCE GT -A STREET FIGHTER 2 X
FINAL FIGHT ADVANCE WAR
SONIC ADVENTURE / S.ROBOT WAR
WARIO LAND 4 JGTO GOLF
GOLDEN SUN DO OM
TEKKEN NAMCO MUSEUM
VICTORY GOAL MARIO ADVANCE 2

CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO 5CD L.119.000
DRAGON BALL Z L.29.000
SAILOR MOON L.29.000
RANMA 1/2 L.29.000
MAISON IKKOKU L.29.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD L.95.000
FINAL FANTASY 9 4 CD L.99.000
DRACULA X L.29.000
ZELDA 2 DOPPIO CD L .58.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DEGOL.129.000
JOYPAD COMPATIBILE L.9900
MEMORY CARD 15B L.9.900
MEMORY CARD 120B L.27.000
MEMORY CARD 360B L.39.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SCHOCK L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA L.29.000
POCKET STATION L.109.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER PSONE E SCPH 9002 L.59.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
CAVO SCART RGB L. 9.900
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRL.79.000
TAPPETO PER DANCING GAME L.39.000
VIDEO CD CARD L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR. L.69.000
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

PLAYSTATION 2

PLAYSTATIONZ GIAPPONESE+GT3TEL

GIOCHI JAP:

ACE COMBAT 4 TEL
BIO HAZARD CODE VERONICA L.169.000
BLOODY ROAR 3 TEL
BOMBERMAN KART TEL
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE L.159.000
DEVILMAY CRY TEL
DNA DARK NATIVE TEL.
DYNASTY WARRIOR 3 L.169.000
FINAL FANTASY X TEL
GRAN TURISMO 3 L.169.000
GUILTY GEAR X TEL
GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD C.V. TEL
GUNDAM G -SAVIOR L.179.000
ICO TEL
M.S. GUNDAM ZEON DX TEL
MAXIMO TEL
KLONOA 2 L.149.000
JACK & DUCKSTER TEL
J.J. PERFECT STRYKER 4 TEL
J.L. WINNING E LEVEN 5 TEL
WINNING ELEVEN 5 FINAL ED. L.179.000
SIDEWINDER FLIGHT T EL
SKY GUNNER L.179.000
TIME CRISIS W/GUNCON 2 TEL
METAL GEAR SOLI D 2 SONS OF L. TEL
MOBILE SUITE GUNDAM L.169.000
MOTO GP 2 TEL
REAL ROBOT REGIMENT L.179.000
SILENT HILL 2 L.179.000
VAMPIRE NIG HT TEL
ZEONIC FRONT+GUNDAM 0079 L.159.000
ZERO TEL

ACCESSORI:

MEMORY CARD 8MG. L.79.000
SUPPORTI VERTICALI L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR L.129.000
REGION X
PLAYSTATION 2 PAL L.589.000
PLAYSTATIO N 2 UNIVERSALE TEL

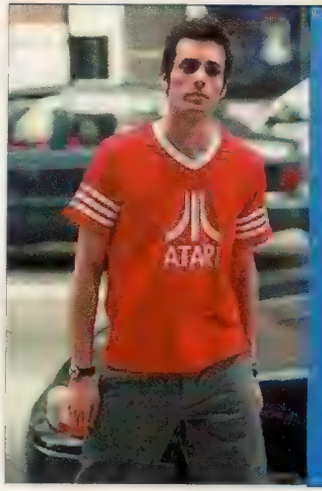
INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittan@tin.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?



JANUARY

Matteo "MBF" Bittanti insegna "Teoria & Tecnica del Videogioco" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (www.naba.it), "Teoria & Tecnica degli Audiovisivi" presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it) ed è ricercatore presso lo IULM di Milano e l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Piacenza. Passa le sue nottate in compagnia di Rez, Frequency, Halo ed Advance Wars. Ricorre al filo interdentale in media una volta alla settimana.

letti**riletti 1**

Alessandro Gomarasca - autore, insieme al mitico Valtorta, dell'indispensabile *Sol Mutante* (Costa & Nolan) - ha confezionato una brillante antologia di saggi sulla società e sulla cultura di massa del Giappone contemporaneo. *La bambola e il robottone* indaga in modo approfondito temi come le mode giovanili, i manga, i videogiochi e la technocultura *tout court*. Gli autori sono specialisti del settore, italiani e stranieri, fra cui nipponisti di fama mondiale (come l'antropologa americana Anne Allison e la sociologa inglese Sharon Kinsella che va matta per la Nutella). La prima parte del libro è interamente dedicata all'universo delle adolescenti giapponesi, alla loro cultura e al ruolo centrale assunto dalla figura della "shojo", o "donna-bambino" ["*creatura liminale, sospesa tra infanzia e società adulta, consapevolezza e innocenza, mascolinità e femminilità*", leggiamo a pagina 43], nelle trasformazioni socio-antropologiche che hanno investito il Giappone. La seconda parte del libro è invece riservata all'analisi di altri aspetti della cultura di massa (*Sailor Moon*, *Pokemon*, il nuovo cinema horror giapponese nonché il fenomeno otaku in Italia). Una lettura praticamente indispensabile per tutti gli appassionati di nipponismo sfrenato. Detto altrimenti, un acquisto imprescindibile per tutti i lettori di **Super Console**, perché, come scrive lo stesso Gomarasca (p. 12): "Anche in Occidente, in effetti, il pop giapponese (manga, anime e videogiochi, se non musica, moda e telefilm) mostra di essersi radicato nell'immaginario giovanile contemporaneo." Non si scappa.

scheda tecnica
titolo: **La Bambola e il Robottone. Culture Pop nel Giappone Contemporaneo.**
autore: a cura di **Alessandro Gomarasca**
casa editrice: **Einaudi Gli struzzi**
prezzo: **L. 28.000**
pagine: **300**

letti**riletti 2**

Gli oggetti. *Sicuramente*. I soggetti. *Probabilmente*.
Ad undici anni di distanza dalla pubblicazione in terra mcdonaldiana, *La Sicurezza degli Oggetti* arriva finalmente in Italia grazie ai tipi di *minimux fax*. Dieci racconti in cui l'autore viviseziona con sadismo chirurgico le nevrosi, le angosce e le pulsioni sessuali più o meno anomale della suburbia contemporanea. Impietoso ritratto di una nazione in stato avanzato di putrefazione, *La Sicurezza degli Oggetti* mette a nudo il marcio che si cela dietro a una facciata di perbenismo medioborghese. Prima, molto prima di *American Beauty*. Della felicità di Todd Solonz. Delle cattive compagnie di Neil Labute. Delle tempeste ghiacciate e dell'America di porpora di Rick Moody. Prima degli incubi suburbani di Linklater + Bogosian (*SubUrbia*). Prima, insomma.
La Sicurezza degli Oggetti è un album di fotografie *a' la* rotten.com, il catalogo Ikea della mercificazione/merdificazione totale. *Ensemble* di creature mostruose immortalate nella loro aberrante normalità (un po' come il Patrick Bateman di *American Psycho*, per citare un esempio illustre), il *circus americanus* include tredicenni annoiati che hanno rapporti sessuali con le Barbie delle sorelle ("A Real Doll", per i fans del Luttazzi di *Magazine Tre*), ragazzine sovrappeso che si masturbano in giardino ("Chunky in Heat", che si conclude con un nervoso/innervosito "Vestiti, cara"); rapitori insoddisfatti dall'apatia delle loro vittime al punto da decidere di rispedirli a casa ("Looking for Johnny") e per finire mammina e papino che fumano crack in salotto quando i figli sono in vacanza ("Adults Alone", un cult).
Famiglie disfunzionali, personaggi grotteschi, bizzarri, bidimensionali come i personaggi dei videogames. Come Jim Train, il protagonista dell'omonimo racconto, avvocato newyorchese alienato nel contesto familiare e terrorizzato dalla prospettiva di non poter lavorare anche solo per un giorno (del resto, è l'uomo dell'anno della Flynch-Peabody). "The Bullet Catcher", cronaca semiseria di una giornata in un allucinante shopping center a metà tra *Non Si Uccidono Così Anche I Cavalli*, *MallRats* di Kevin Smith e *Mall* di Eric Bogosian.
Come il personaggio di *Sotto La Sabbia* (*Sous La Sable* di Francois Ozon) che solleva un tronco e rivela il putridume sottostante prima di scomparire nel nulla, allo stesso modo la Homes lascia che il lettore sia risucchiato nel buco nero dell'orrore suburbano per poi mettersi da parte e narrativizzare il triviale. Esempio:

> Paul è sul pavimento a un metro dalla televisione, seduto a gambe incrociate, il suo bicchiere tra le palle, mentre gioca con il Nintendo di Daniel. C'è un gioco di corsa sullo schermo. Continua a sbattere. Paul guida da oltre vent'anni. Uno si aspetterebbe che riuscisse a farlo anche sullo schermo. Elaine lo ha visto fare a Daniel milioni di volte. Da un certo punto di vista, è quasi tenero, Paul che gioca come un ragazzino, attaccato alla TV. Ma c'è anche qualcosa di terribilmente patetico, se vogliamo. "Potresti abbassare un pochino?" Chiede Elaine. La vettura di Paul sbanda e si schianta contro un'insegna pubblicitaria. La macchian esplode ed *Game Over*, *Game Over* compare sullo schermo. "Non vedi che sono impegnato?" Grida, premendo il pulsante di start. "Stai giocando". "Lasciami stare."

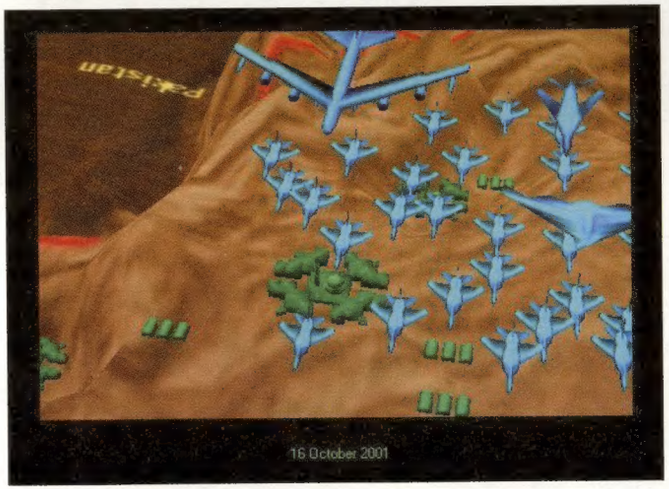
Rendo l'idea? Molti degli anti-eroi de *La Sicurezza degli Oggetti* hanno perso qualcosa: chi il lavoro, chi un figlio ("Esther in the Night"), chi il comune senso del pudore ("Adults Alone"), chi i propri genitori ('Looking for Johnny,' 'The I of It,' 'Slumber Party'). Il risultato è un campionario di scene oscene. Cronaca di ordinarie follie. Fantasie malate, di quelle che portano il marchio della *Premiata Fabbrica Aldo Nove*. Pagine intrise di una perversione urticante, che tuttavia non scadono nei bassifondi clarkiani di un Cooper qualunque.
Oggetti ricorrenti: lo styrofoam di McDonald's, guantoni da baseball, beveroni corrosivi, Barbie & Ken ("Dimmi, è gay?"), barre Kit Kat, lettori CD, sedie a sdraio, fiale di vetro, i video giochi…
Oggetti come simbolo della paralisi, rifugio apparente, metafisica di plastica. Icone di una società malata, strumenti di autodistruzione. La reificazione come unico possibile *modus vivendi*. La prosa di Homes resta affilata come la lama di un tagliorino, oggi come ieri [covers]. Scene superrealistiche, dai colori intensi gialloarancione fast food, sorrisi fasulli e inquietanti come la coppia di vecchietti del nuovo film di Lynch, *Mulholland Drive*. Quadretti allucinati come in quel mitico video di Soundgarden, *Black Hole Sun*. Oggetti. Ci auguriamo che la pubblicazione di questa brillante antologia sia il preludio di una traduzione dell'opera omnia della Homes. La scrittrice newyorchese – che insegna alla Columbia University – è una delle voci più originali, sovversive e controverse del panorama statunitense. Ha scritto quattro memorabili romanzi. *Jack* (1989) è la storia di un ragazzo di tredici anni che scopre (e deve sforzarsi di accettare) l'omosessualità del padre (*Happiness?*). *The End of Alice* (1996, tradotto in Italia da Bompiani ma ormai fuori catalogo) è l'allucinante, stralunato resoconto della relazione epistolare fra un pedofilo (e assassino) rinchiuso in carcere e una ragazza affascinata morbosamente da un bambino. Il romanzo, che ha fatto gridare allo scandalo non meno del sopracitato *American Psycho* di Ellis, è stato bandito in diverse librerie in Inghilterra. A *The End of Alice* ha fatto seguito *Appendix A*, una raccolta di immagini che avevano ispirato la scrittrice durante la stesura del precedente romanzo. Non meno interessante è *Music for Torching* (1999) che ripropone i personaggi di Paul ed Elaine ("Adults Alone"), coppia di yuppies annoiati immersi fino al collo nella vacuità consumistica. Tra gli scritti più recenti della Homes va menzionato il suo struggente intervento pubblicato dal *New York Times* all'indomani dell'attacco alle Torri Gemelle.
In chiusura, una segnalazione cinematografica. Rose Troche (*Go Fish*, 1994) ha recentemente girato un film tratto da *The Safety of Objects*. L'adattamento si basa su quattro racconti dell'antologia, incentrati sulle vicende di altrettante famiglie di "pazzi" e di "normali": i Golds, i Jennings, i Trains e i Christiansons. Presentato all'ultima edizione del Toronto Film festival, *The Safety of Objects* - che sta al romanzo della Homes come l'altmaniano *Shortcuts* (1993) stava a *Cattedrale* di Carver - raggiungerà le sale italiane a febbraio. Questo è poco, ma oggettivamente, sicuro.

Scheda tecnica
titolo: **La sicurezza degli oggetti (*The Safety of Objects*)**
autore: **Homes A. M.**
casa editrice: **Minimum Fax Sotterranei**
prezzo: **L. 22.000**
pagine: **180**

@rte**videoludica**

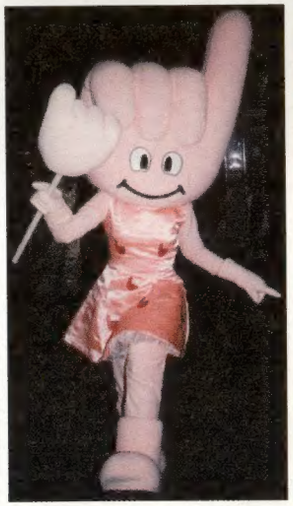
"Life must be lived as play."
Plato

Vi segnalo un paio di opere elettroniche interessanti che impiegano il video game come oggetto di discorso, testo sovversivo anziché mero passatempo fine a se stesso. La prima è *The Intruder*, letteralmente "l'infiltrato", che porta la firma virtuale di Natalie Bookchin. L'artista californiana, docente alla Cal Arts, è tra le personalità più interessanti all'interno del movimento della net.art. Con quest'opera, la Bookchin reinventa il leggendario *Pong* con l'aiuto di un game designer del calibro di Jorge Luis Borges. In questa variante, il giocatore deve utilizzare delle frasi tratte da un racconto del celebre scrittore anziché smanettare con il pad-racchetta. *The Intruder* utilizza l'arte digitale ed elettronica per trasformare il giocatore di video games in un lettore. E viceversa. *The Intruder* fa della lettura un gioco e del gioco una lettura. Il processo di ludizzazione fa di una pratica arcaica un evento arcade. *The Intruder* può essere fruito/sperimentato/letto/giocato a questo indirizzo: http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/. [E a proposito di *Pong* e del fatto che nessuno ha più rispetto per gli anziani: http://www.madblast.com/oska/humor_pong.swf].
Una seconda opera altrettanto interessante è *The Great Game*, messa a punto dal newyorchese John Klima (che fa rima con Kojima). L'artista attualizza *Risiko* per mezzo di un applet java con il preciso intento di polemizzare con la politica estera americana. Usando la struttura propria dei giochi di strategia e dei wargames (già usata nell'opera *Earth*, dello stesso Klima), *The Great Game* visualizza il numero delle vittime del conflitto in corso e le cifre spese finora dall'occidente. La mappa può essere ruotata a piacimento dal giocatore/navigatore. La mappa, interamente tridimensionale, è aggiornata in tempo reale in base ai dati forniti dal Pentagono. Le icone rappresentano i mezzi in campo, le armi, le truppe e la forza di fuoco delle due parti. La ludizzazione di un conflitto del quale si sa relativamente poco - vedi La Guerra del Golfo, colossale video game che secondo Baudrillard non si è mai verificata - ha un ulteriore finalità: quella di mettere in discussione le news e le informazioni ufficiali, ma anche contestare l'idea del conflitto come vendetta e tragico gioco al massacro presentato sotto forma di sterile e asettico bilancio quotidiano. Klima non è nuovo ad esperimenti di net.art e di arte digitale in cui la dimensione ludica "gioca" un ruolo centrale. *Glasbead, Go, Ecosystem, Serbian Skylight* (un'opera critica sul conflitto in Yugoslavia) e *Fish*, che mettono in discussione l'idea di realtà e simulazione, un tema caro ai teorici del postmoderno. *The Great Game* è disponibile a questo indirizzo internet: http://www.cityarts.com/shrink/. Buon divertimento.



il**ditonel**culo

Fatemi felice. Regalatemi *Boong-Ga Boong-Ga*. Vi prego. È sulla mia *wish list*. Come cos'è? Si tratta di un simulatore di Azeme, al secolo "attacchi anali", un fenomeno tristemente popolare in Japone. Ebbene, lo voglio. Rappresenza la quintessenza della demenzialità nippo-italiota. È la perversione fatta pixel. È un dito nel culo al sistema. *Boong-Ga Boong-Ga* consente ai giocatori di prendere a ceffoni un paio di chiappe che si protendono da un cabinato. Sviluppato dalla coreana Taff System (http://www.taffsystem.com/taff/entertainment/product/product2.html), il gioco permette a giocatori frustrati di umiliare e maltrattare otto differenti personaggi, tra cui l'ex fidanzata (o l'ex fidanzato), prostitute, pedofili o suocere. È il gioco più politicamente scorretto della storia dei videogiochi [dopo *Tolet Kids*, una letterale e virtuale stronzata]. Stando ai creatori del "gioco", il fascino di *Boong-Ga Boong-Ga* sta nell'osservare le espressioni di dolore delle nostre vittime. Più forte è il colpo inflitto ai tapini, più alto il punteggio ottenuto dallo sculacciatore folle. Alla fine della "partita", il gioco stampa un bollettino riassuntivo che giudica il nostro livello di perversione sessuale. *Boong-Ga Boong-Ga* è il primo videogioco che glorifica lo sfintere e stimola la coordinazione occhio-ano.



mbf**mail**

the true poets of zwan
Salva Din. Salva Holodrum. Imperativi. *Hai bisogno d'aiuto?* Una semplice domanda, in tono conciliante. Un *silent protagonist*. L'illusione della scelta. Della libertà di movimento. Mi guardo attorno, tenendo una mano sulla fronte. Indietro... Un giorno strano, stagnante. Facce perse che fanno il proprio lavoro. Un semplice pensiero, una luce fioca, la necessità di uno scopo, la comodità della fuga. Troppi sentimenti, troppe emozioni contrastanti, esaltanti, avvilenti. Avanti. Mi guardo attorno, con difficoltà. Il sole è forte, la radura offre poco riparo oltre il piccolo albero che vi si erge al centro. Non ho bisogno di essere plateale. Non l'ho mai vista, eppure riconosco la ragazza che canta, in silenzio. *Salva Din.* Un imperativo rassicurante. Un istante dopo è sparita. Faccio molto rumore e solo dopo molto tempo mi chiedo se non sia inutile. Cerco una conferma, che non viene. Se lo si desidera, è possibile rivedere l'*intro*. C'è una scena peculiare, sfuggita a prima scorsa. *Salva Din. Salva Holodrum.* Imperativi rassicuranti, gratificanti, formativi.
"Luigi" argaen@tin.it

emergence
Ehilà Matt,
leggevo su Apogeonline il tuo articolo sul libro di Steven Johnson. A parte l'interesse dato dal fatto che in questo momento sto studiando sociologia della comunicazione, c'è un'altra cosa di quella recensione che mi ha colpito. In che modo siamo influenzati dai videogiochi quando ci occupiamo di altro? Ti è mai capitato parlando con un amico dell'ultimo film polacco con sottotitoli in tedesco che hai visto di accorgerti che stai inconsciamente ripetendo lo schema tipico della recensione di un videogioco? Aspetto tecnico audiovisivo, trama, struttura, longevità...
Copio e incollo dall'articolo:
"La tesi centrale è esposta da molteplici angolazioni" (buona implementazione della telecamera virtuale) *"ma il rischio della ripetitività è sempre in agguato"* (cosa ci vuole fare, signora... le finite reiterazioni possibili di un videogioco sono un problema di vecchia data) *"Si sente, talvolta, la mancanza di un approfondimento"* (storica mancanza di profondità di alcuni generi). Non sarà che i videogiochi modificano la lingua attraverso chi di videogiochi scrive? Non sarà che la differente percezione della realtà data dall'essere perduti nel nostro Terzo Luogo sarà la spinta che ci farà uscire dal bozzolo della lingua morta? Non sarà che a volte la vita ha un bella grafica, ma in quanto a giocabilità fa proprio schifo?
Ferruccio, con la colonna sonora dei Pizzicato Five

®**umori**

The Youngsters — **Lemonorange**
De La Soul — **Aoi:Bionix**
Talvin Singh — **Back to Mine**

scon**finamenti**

Incubo del tubo di cemento
"Mi ritrovo bambino: sto giocando con altri in un prato, o forse è un parco giochi. Rovesciato a terra c'è un grosso tubo di cemento, di sezione rotonda, con un foro centrale di forse trenta o quaranta centimetri di diametro. Ridendo, i miei compagni cominciano ad infilarsi nel tubo, uscendo dalla parte opposta. Quando anch'io - già impaurito - provo a farlo, resto incastrato a metà. Mi dibatto per liberarmi, invano. Fradicio di sudore, riesco ad interrompere il sogno".
(Raul Montanari, *Un Bacio al Mondo*, 1998, Rizzoli)

PrimoPiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO PlayStation2 PAL con memory card 8MB. Sono disposta a spendere al massimo L.450.000 (spese di spedizione incluse). Cerco inoltre per PSone i giochi **Xenogear** (USA, massimo L.65.000), **Chrono Cross** (USA, massimo L.65.000) e **Grandia2** (massimo L.60.000). Per informazioni inviare una e-mail all'indirizzo ashitakasan@libero.it

VENDO Dreamcast USA universale, 2 joypad, 2 memory card, cavo RGB ed alimentatore 220V con 14 giochi (tra cui **Soul Calibur**, **Shenmue**, **Sonic Adventure 1** e **2**, **Tennis 2k2**) a L770.000. Trattativa preferibilmente sul blocco o comunque su un minimo di tre titoli. Per informazioni telefonare al numero 338/7743392 e chiedere di Marco oppure inviare una e-mail all'indirizzo marcomikeletti@netscape.net

CERCO per PlayStation2: **Madden 2001**, **NCAA Football 2002**, **NCAA Gamebreaker 2002**, **NBA Shootout 2002**, **NFL Gameday 2002** e molti altri, in qualsiasi versione. Per informazioni telefonare dalle ore 20 alle 21 (no aabato e domenica) e chiedere di Cristian.

VENDO e scambio per PS2: **GT3**, **Red Faction** e **This is Football 2002**. Cerco inoltre sempre per PS2 **G.T.A.3**, **Onimusha** e **Heroes of Might and Magic**. Vendo e scambio per PSone: **Resident Evil Director's Cut** e **Gran Turismo**. Cerco invece **Metal Gear Solid**. Infine vendo e scambio per Nintendo 64 **C.C. Tennis** e **I.S.S 2000** e cerco **Conker's Bad Fury** e **Banjo Tooie**. Per informazioni telefonare (ore pasti) al numero 0961/753401 oppure al numero 349/2822707 e chiedere di Saverio.

VENDO in blocco per PSone **Saga Frontier 2** (USA) insieme alla guida ufficiale della Bradygames, alla colonna sonora originale su 3CD musicali (JAP) e alla Piano Collection su un CD musicale (JAP). Tutto in perfette condizioni a L.180.000. Telefonare ore pasti al numero 02/99045911 e chiedere di Matteo. Annuncio valido solamente per Milano e provincia.

CERCO giochi per Sega Saturn in particolare: **Guardian Heroes**, **Enemy Zero**, **Discworld 1** e **2**, **Panzer Dragon Saga** e tantissimi altri. Cerco inoltre i numeri 10 16 e 26 di Mega Console. Per informazioni chiamare al numero 349/2304965 o mandare una e-mail all'indirizzo raggiomar@videobank.it

CERCO per PSone i seguenti giochi: **Duke Nukem 3D**, **Quake II** e **Silent Hill** rigorosamente originali ed in versione PAL (massimo L.25.000 cadauno), oppure scambio con **Vagrant Story** e **Koudelka**. Cerco inoltre cartucce per Sega Game Gear/Master System, in particolare il gioco **Shadow of the Beast**. Per informazioni contattare Lucio al numero 347/8946489 oppure all'indirizzo lucioarboretti@tiscalinet.it

VENDO per Dreamcast il gioco **NFL** Acclaim a L15.000. Per informazioni chiamare il numero 050/541094 oppure inviare una e-mail all'indirizzo luca.evil@it.dreamcast.com

CERCO 3DO Panasonic 1° modello con scatola e almeno 5 giochi. Cerco inoltre Sega Mega CD con il gioco **Road Baster FX**. Per informazioni telefonare al numero 011/9017811 oppure alo 011/4732442 e chiedere di Giorgio.

VENDO, **COMPRO**, **SCAMBIO** titoli per PlayStation2 PAL e per Gameboy Advance. Vendo per Gameboy Advance **Super Mario Advance** a L40.000. Cerco invece **Final Fight One** e **Super Street Fighter 2 Turbo revival**. Per informazioni telefonare (non inviare SMS) al numero 380/3193666 e chiedere di Marco.

CERCO per PSone i giochi **Ehrgheiz** e **Castelvania: Synphony of the Night** in versione PAL. Annuncio valido solo per Roma. Per informazioni chiamare o mandare un SMS al numero 388/8488688 dalle ore 18 in poi.

CERCO i seguenti giochi per Dreamcast in versione PAL: **Jet Set Radio**, **Virtua Tennis**, **Daytona USA 2001**, **SNK vs Capcom**, **Giga Wings**, **Gunbird 2**, **King ot the Fighters '99**, **The House of the Dead** + pistola, **Bangai-o**, **Virtual On 2**, **Soul Calibur**, **Power Stone 2**, **Dead or Alive 2**, **Virtua Striker 2**, **Street Fighter Alpha 3**, **Marvel vs Capcom 2**, **Shenmue**, **Zombie Revenge**, **Soul Reaver 2**, **Sega Bass Fishing** + canna da pesca, **Metropolis Street Racer**, **Worms World Party**, **Street Fighter III 3RD Strike**, **Le Mans 24 Hours**, **18 Wheeler**, **Ecco the Dolphin**, **Quake 3 Arena**, **Unreal Tournament**, **Wacky Races**, **The Skies of Arcadia**. Acquisto solo se completi di confezioni e istruzioni in perfette condizioni. Richiesta massima serietà. Per informazioni telefonare al numero 0549/997508 e chiedere di Francesco.

NEXTMONTH

L'ultima fatica di Hideo Kojima approda al mercato PAL il prossimo 22 febbraio. Opzione 50/60Hz? Bande nere? Qualità della localizzazione? Bonus inediti? Ma soprattutto: soddisfa le aspettative? Tutte le risposte nel verdetto di **Super Console**.

sul numero di **febbraio**

Shibuya STORE®

Tutti i marchi citati sono di proprietà delle rispettive case produttrici

Consoles, gadgets, animazione ed il meglio del fumetto giapponese!

Possibilità di Franchising!

Spedizioni in tutta Italia!

Shibuya s.r.l. Via S. De Saint Bon 47 - 00195 Roma
Tel. 06-37353738 Fax. 06-37358960 - Info-line: 339-6317443
E-mail: shibuyastore@hotmail.com
Zona Prati, 2 minuti a piedi da M Ottaviano

Shibuya STORE®

Are you ready to play?

Console generation

Via Capecelatro, 7 MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

Warehouse videogames

Via Marghera, 37 MILANO
02 48017840
dr.games@libero.it

MASTER PIX

Via Zappellini, 4 Busto Arsizio (Va)
0331 620430
masterpx@tin.it

BG GAMES distribuzione videogames

Via Palazzolo, 23/2 BERGAMO
Tel. 035/226732
Fax 035/4178525
bg_games@yahoo.it
www.bggames.it

Solo rivenditori

CONSEGNA QUESTO COUPON AL NEGOZIANTE, AVRAI IL 5% DI SCONTO

VALIDO SOLO X L'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI

Console generation — Warehouse videogames